Broj 57 1/10 CENA 80 DIN. • 1 CG EUR • 2 KM

POKLON: IGRAČKI KALENDAR ZA 2010. GODINU

www.screenfun.rs

SCREENFUN

Od stripa do igre

Spajdi, Betmen, Supermen i ostala bagra

EKSKLUZIVNO:

COMMAND & CONQUER 4 TIBERIAN TWILIGHT

Beta multiplejer test

POKLONI: PS2 I PSP

Split/Second
Jedinstven rijaliti šou spakovan u suludu trkačku igru

The Saboteur
Put do slobode preko trnja, bombi i sumanute vožnje

Dead Rising 2
Urnebesno akciono ostvarenje ovaj put i za PC i PlayStation 3

URADI SAM: PRO EVOLUTION SOCCER 2010 MODDING

Autodesk
Authorized Training Centre

Youtube >> yugo+transformers
preko 300.000 pregleda

Chiron

ŠKOLA ZA KREATIVNE TEHNOLOGIJE

Vas poziva na

OPEN HOUSE DAY

14. februara od 16 do 23h

Već 7 godina u Srbiji postoji jedinstvena škola za kompjutersku **3D animaciju i vizuelizaciju** sa polaznicima od 13 do 73 godine iz zemlje i inostranstva.

Sledeći ciklus kurseva počinje u februaru 2010. godine.

Pozivamo sve zainteresovane da posete Chiron školu i iz prve ruke vide kako mogu da se pripreme za uzbudljivu karijeru u zemlji ili inostranstvu i krenu stopama uspešnih studenata koji sada rade u svetski poznatim kompanijama širom sveta od Novog Zelanda, preko Engleske, do Amerike.

Škola koja je prva u kontinentalnom delu Evrope dobila sertifikat za obuku na programu **Autodesk Maya**, nudi vam školovanje zasnovano na višegodišnjem iskustvu i znanju naših stručnjaka koje su sticali radeći na filmovima "Ratovi Zvezda", "K-19", "Suvišni izveštaj", "Znaci", "Perl Harboru" i mnogim drugima uz mnogobrojna gostujuća predavanja profesionalaca iz 3D industrije.

www.chiron.edu.rs • 3621-430 • 3621-340
www.chironforum.com

Reč urednika

Nismo hteli da vas gnjavimo tokom praznika, pa smo tempirali da ovaj januarski broj izađe taman posle svih novih godina, božića, postova & krkanluka. I? Kako ste se proveli? Je li narastao holesterol u krvi? Brzo kod doce! Koliko ste puta oborili jelku koju je staramajka tako briljižo okitila najnovijim kineskim ukrasima sa zlatnim zmajevima? Zmajevima? O, da, Kina teče našim venama! Uveliko jedemo kinesku hranu, oblačimo se kod Kineza, kličemo Brusu Liju, a uskoro ćemo početi da slavimo i kinesku Novu godinu. Najveća radost neće biti ulazak u Evropsku uniju, nego ukidanje kineskih viza. Ni igrači nisu imuni na kineske trendove. Na stranu što im je ceo komp sklopljen u Kini i što su obuveni u papuče iz "one povoljne radnjice"

Ovaj može i za tatoo

- imaju tu čast da prže igru Doba zmajeva: Poreklo. Zmajevi kao novogodišnji ukrasi, zmajevi na PC-ju. Ako za praznike niste uspeli da finiširate dugometražni Dragon Age: Origins i pokoljete sve zmajeve, onda stvarno ne znamo kada ćete. Posle 55 sati aktivnog igranja i pet kilograma više, mi smo uspeli da je privedemo kraju i s pravom je proglasimo PC naslovom godine. Ipak, laskava ScreenFunova titula igre godine otišla je sasvim zasluženo mračnom vitezu i njegovoj avanturi u sanatorijumu Arkham. Batman nas je oduševio, pa bismo mu rado lično čestitali i triput ga izljubili. Ko ne voli slepog miša, ne zna šta je prava ljubav.

Igor Conić

GTA: Episodes from Liberty City
Obavezna lektira za svakog ljubitelja GTA igara
str. 50

2 poklon-postera Dirt 2 i Dead Rising 2 + igrački kalendar

twitter
@screenfun
Pratite nas na Twitteru! Čekamo vaše komentare, savete, predloge, kritike...
http://twitter.com/screenfun

Special

4 **Igra godine 2009.**
Najbolji naslovi po kategorijama
18 **Od stripa do igre**
Uticaj stripova na video igre
56 **PES 2010 modding**
Kako dovesti u red ono što Konami nije mogao

Fun

60 **Megaposter**
Peti deo postera Assassins's Creed II
61 **Svaštara**
Koje bi igre na pusto ostrvo poneo Ivan Ivanović?
62 **GameOver**
Igrački horoskop, ScreenFunShot...

Avatar
Film super, igra krš
str. 40

Preview

6 **Command & Conquer 4**
Ekskluzivno: beta multiplayer
10 **Otherland**
Cyberpunk MMORPG za novo doba
12 **Dead Rising 2**
Fajt sa zombijima sad i za PC
14 **Metro 2033**
Kada stiže u Beograd?
16 **Split/Second**
Je li ovo Blur ili šta?
18 **Drakensang: The River of Time**
Crno oko nas gleda!
24 **Kada će stići?**
Raspored izlaženja igara

Test

po abecednom redu

40 **Avatar**
38 **Dirt 2**
50 **GTA: Episodes from Liberty City**
44 **King Arthur**
42 **Planet 51**
54 **PSP u ofanzivi**
MotorStorm: Arctic Edge, Gran Turismo, Soulcalibur: Broken Destiny, Formula 1 2009, LittleBigPlanet
43 **Rogue Warrior**
48 **Serious Sam HD**
46 **The Saboteur**
52 **Ziro**

Još u ScreenFunu

16 **Vesti**
Lead & Dead, novi Batman, novi Dead Space...
28 **A sada malo vi**
Ma šta kažete?
53 **PS2 i PSP na poklon**
Najsrećniji osvaja konzolu

IGRA GODINE 2

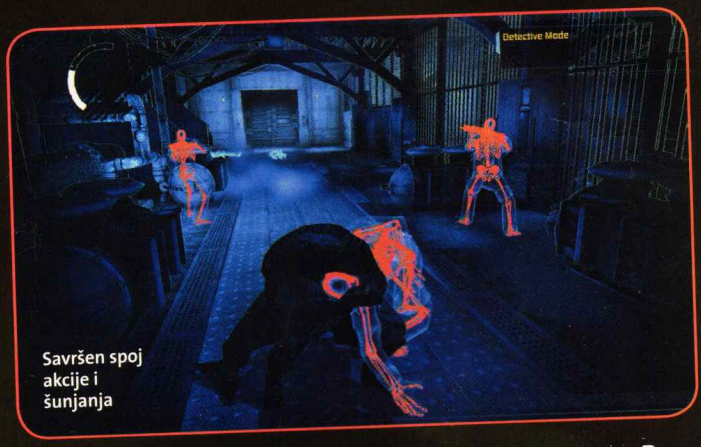
Batman: Arkham Asylum

Protekla godina nije bila laka za izdavače video igara, pa tako ni igračima nisu cvetale ruže. Puno otkazivanja, odugovlačenja i odlaganja zamalo da nas natera da izađemo na svež vazduh i osvežimo prostorije, ali se to, srećom, nije dogodilo. Iako nas je bilo baš briga što je u 2009. pukao Eidos i Midway, nismo mogli a da se ne zabrinemo nad sudbinom Lare Croft i Hitmena. Šta li će tek biti s This is Vegasom? Ali koga nema, bez njega se mora. U protekloj godini žderali smo se pitajući se hoće li Assassin's Creed II izaći za prokleti PC i hoćemo li moći da pokrenumo novi CoD na krntiji od računara.

Uprkos svim nedaćama, 2009. godina ipak će ostati u pamćenju po mnoštvu punomasnih hitova koji su nam kresali iskru u očima i terali nas da balavimo nad tastaturom (zato je dobra ona što je otporna i na prolivanje meda). Meganaslovi kao Dragon Age: Origins, Killzone 2, Resident Evil 5, Modern Warfare 2, FIFA10, The Sims 3 - bili su više nego dovoljni da dobijamo kečeve i padamo na ispitima. Međutim, jedna igra zacementirala nam je sudbinu u ovoj godini. Ne mislimo na WoW. Mislimo na Batmana! Batman nam je pružio sve ono što očekujemo od jednog takvog superheroja i na trenutak nam pokazao da i to i sami možemo biti!

Batman 2 priprema se već uveliko

Batman: Arkham Asylum jeste igra šampionskog kvaliteta. U pitanju je prvorazredna akciona avantura, koja na najbolji mogući način dočarava jednog od najstarijih superheroja stripa što u toj formi postoji već gotovo sedamdeset godina. Čovek šišmiš i njegov arhineprijatelj Joker, psihopatološki kriminalac, kome je životni cilj da seje teror u Gotam Cityju, ukrštaju maske i pesnice u mračnom okruženju sanatorijuma Arkham, zatvorske bolnice. Igra zaslužuje zlatnu medalju u svim kategorijama: sjajna animacija Batmana i Jokerovih henčmena, savršeno jednostavna ali vrlo funkcionalna borba, dok Batmanovi gedžeti i akrobacije čine od igre simfoniju kvaliteta.



Savršen spoj akcije i šunjanja

Najjači kandidat: CoD: Modern Warfare 2

Prekratka single-player kampanja i mušičast multiplayer na PC-ju - koštale su ovu igru titule najbolje igre godine

BEST OF PC

Dragon Age: Origins

Svaki minut u ovoj igri dugoj 50 sati ispuniće vas u potpunosti. Dragon Age: Origins je svakako najbolji RPG naslov u protekloj godini. Teško je ostati ravnodušan prilikom igranja, jer ćete biti iznenađeni razvojem situacije, nasmejati se raspravama između članova i ostajati bez teksta pošto rešite pregršt zadataka. Dragon Age postaće obavezna lektira svakog igrača koji sebe smatra fanom RPG-ova, ali i uzor svim novim naslovima tog žanra.

Fantastični trenuci uz Dragon Age: Origins

Igre koje su najviše razočarale u protekloj godini jesu Operation Flashpoint: Dragon Rising 2 i FEAR 2

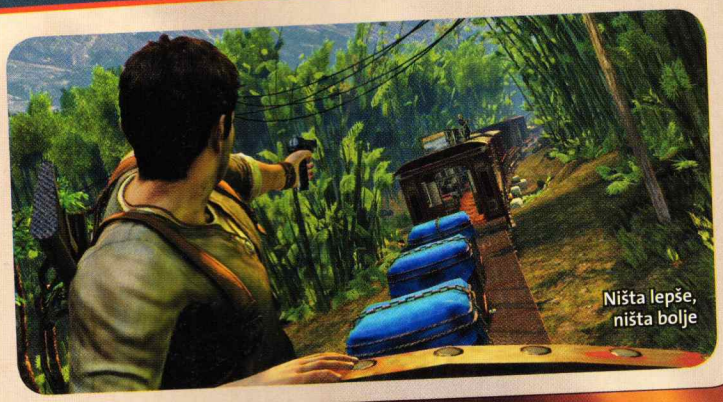
009.

SVETSKA EKONOMSKA KRIZA I SVINJSKI GRIP MOŽDA JESU DESETKOVALI RAZVOJNE TIMOVE, ALI SU PRAVI HITOVI, IPAK, ISPLIVALI NA POVRŠINU

BEST OF PS3

Uncharted 2

Ovaj naslov izaziva apsolutno oduševljenje zbog kvaliteta, predstavljajući sve ono što je najbolje kod ove vrste digitalne zabave. Uncharted 2 sigurno je najlepša igra na ovoj generaciji konzola. To je igra u kojoj se ni sekund ne dosađujete, a kada je pređete, ostaje vam multiplejer koji će vas držati mesecima. Razvojn tim Naughty Dog još jednom je podigao lestvicu kvaliteta i ovu igru svrstao među zvezde.



Najbolji nastavci koji su prevazišli prethodnike jesu Killzone 2 i Assassin's Creed II

BEST OF 360

Assassin's Creed II

Neverovatne gradske sredine, renesansna arhitektura, Eziove animacije i svi ostali elementi vizuelnog dizajna - čine igru vizuelnim spektaklom. Velike izmene u gejmpleju u poređenju s prvim delom stvaraju osećaj da se igra nešto potpuno novo i jedinstveno. Zato je Assassin's Creed II genijalna igra i kao takva obavezan naslov za svakog ljubitelja akcije, istorije, teorija zavere i dobrih intriga. PC igrači moći će u njoj da uživaju od 19. marta.

Najprodavanija igra u 2009. jeste CoD: Modern Warfare 2 - preko pet miliona primeraka

BEST OF WII

New Super Mario Bros.

Bilo da ste sami ili u društvu, bez obzira na to koliko ste dobri - Mario je igra koju ćete voleti. Iako u grafičkom pogledu baš i ne sija, to joj veoma lako opraštamo pošto je ostatak fenomenalan. Jednostavne kontrole i prelepo osmišljeni nivoi još jednom su se pokazali kao ključ za savršenu zabavu. Iako bismo voleli da se Yoshi malo češće pojavljuje, ova igra je još jednom pokazala kako Nintendo zna da pravi najbolje igre na svetu.

Najbolje igre u 2009. godini koje niko živ nije igrao jesu Brutal Legend i DJ Hero

COMMAND & CONQUER™ 4
TIBERIAN TWILIGHT

Ekskluzivna beta: Multiplejer okršaji kakve ova igra zaslužuje

Ukoliko ste, nekim slučajem, preskočili jedan od prethodnih brojeva ScreenFuna (sram vas bilo!) i našu najavu Command & Conquera 4, napomenućemo da se u martu ove godine očekuje poslednja epizoda serijala Tiberium, nazvana Tiberian Twilight. Po svemu što smo dosad videli, sprema nam se epska završnica, ali i mod za više igrača koji dosta obećava.

Ovog meseca bili smo u prilici da ekskluzivno isprobamo radnu verziju Tiberian Twilighta, koja sadrži funkcionalan multiplayer mod za do deset igrača, u formi pet protiv pet. Bitno je reći da je reč o zatvorenoj beti, što ujedno podrazumeva i mnogo manji broj korisnika od očekivanog kada naslov izađe na tržište. Ipak, u ovom trenutku je vrlo lako pokrenuti meč, što bi značilo da će stanje biti još bolje kada počne prodaja. Uz to, EA se potrudio da pomogne u lakšem organizovanju s prijateljima pomoću liste Friends, koja je dobro implementirana.

Glavne strane u isprobanom modu čine poznate frakcije NOD i GDI, koje su ovaj put organizovane malo drugačije od onog na šta smo navikli. Pre svega, tu mislimo na radikalne promene u pristupu bici s podelom na klase za napad, odbranu i podršku. Naime, kada započnete meč, moraćete da se odlučite za jednu od njih, s osnovnom razlikom u tome što napad karakterišu jaki tenkovi, odbrana se oslanja uglavnom na topove, a podrška na avione, koji mogu brzo

Rakete, laseri i još tri tipa oružja...

...oštećivaće protivnike različitom razornošću

Mnogo poena dobijate ukoliko uništite neprijateljskog crawlera

Izbor klase je prva stvar koja će vas dočekati u igri

Osvojeni Control Pointe sad treba da se odbrani

Jedinice namerno izgledaju kao da su „domaća radinost"

Support klasa je veoma efektivna za „serviranje" protivnika saveznicima

prelaziti mapu i znatno oslabiti protivnika pred finalni udar igrača zaduženog za napad. Same frakcije prilično su dobro izbalansirane, ali se stiče utisak da je GDI zasad za nijansu bolji u odbrani, dok NOD ima nešto jaču ofanzivu.

Akciju počinjete na jednom kraju mape, rezervisanom za svaku stranu, a na vama je da osvajate građevine i Control Pointe (CP), zadržite ih što je moguće duže i na taj način zaradite poene. Najvažniji zadatak u borbi jeste zauzimanje CP-ja, jer oni donose najviše poena, dok je za pobedu u meču potreban skor od 2.500. Uništavanje protivnika obezbeđuje dodatne poene, koje gubite usled destrukcije sopstvenih jedinica. Pored toga, tiberian kristali imaju malo drugačiju ulogu nego dosad, jer više nisu osnovni resurs, već se sporadično pojavljuju na određenim delovima mape, a njihovo pravovremeno i uspešno transportovanje do baze omogućava dodatne upgrade poene. Bilo koja jedinica može ih preuzeti, ali pri tom gubi mogućnost odbrane od napadača i deo brzine, pa je bitno odrediti i kvalitetnu pratnju "transportera", koja će ga braniti. Ukoliko ste okruženi protivnicima, možete uništiti kristal, što će proizvesti jaku eksploziju i konačan kraj za sve u vašoj blizini.

Prikupljeni poeni iz svakog meča podižu vam rang, a samim tim otključavaju nove mogućnosti za buduće borbe, što bi trebalo da koristi i u kampanji. Ukoliko odlučite da izađete iz meča pre vremena, gubite sve osvojene poene, pa se na ovaj način nagrađuju igrači koji pretrpe poraz, ali koji ostanu do kraja bitke.

Jedinice upotrebljavaju pet tipova

Nećete imati vremena za grickalice i piće kada budete ušli u bitku

oružja, a svaka od njih biće veoma efikasna u borbi s određenim tipom neprijatelja, pa je veoma bitno dobro iskoristiti određeni limit za izradu. Početni maksimum predstavlja pedeset poena, ali to ne znači i pedeset tenkova, na primer, jer pojedinim vozilim treba i do sedam poena za kreiranje. Ako napravite grešku, moguće je uništiti bilo šta tasterom Del, pa čak i sopstvenu bazu, ukoliko želite da promenite klasu.

Pored control pointa, na mapi ima više specijalnih objekata koji vam mogu pomoći da steknete prednost. Tako je moguće preuzeti kontrolu nad velikim odbrambenim

ti od bagova.

Igrajući zatvorenu betu, dobili smo neku blagu ideju o izgledu finalne verzije, ali zato ostaje tek da se vidi kako će se ceo projekat zaokružiti, to jest kako će prikupljeni xp poeni i rangovi funkcionisati u kampanji. Svakako, novi sistem je prijatno iznenadio, pa su nam i očekivanja znatno porasla.

Dobra taktika je postaviti bazu pored CPa, jer njenim uništenjem...

... dobijate nove u neograničenom broju i sa malim spawn razmakom

Uzvišenje u Tiberian Twilightu ne igra bitnu ulogu

Mape su zaista odlično dizajnirane

Energetski štit je veoma korisna stvar

topovima, ili zauzeti građevine s jedinicama i to iskoristiti kao zaklon, što je postala standardna opcija u novim C & C igrama. Pojedine mape poseduju tunele za brži transport jedinica s jednog kraja terena na drugi, što ume biti veoma korisno. Treba pomenuti i da je u takvim okršajima veoma bitno da se sve akcije igrača usklade, te kako ne mogu svi uvek biti u jednoj sobi, EA je znatno olakšao glasovnu komunikaciju, koja je radila sasvim zadovoljavajuće. Grafički, igra izgleda impresivno, podjednako kao i zvučna podloga, ali se vidi da se Tiberian Twilight mora očisti-

Command and Conquer 4: Tiberian Twilight

ŽANR:	RTS
IZDAVAČ:	Electronic Arts
BROJ IGRAČA:	1-10
TERMIN:	19. mart 2010.

PLATFORME: PC PS3 X360 Wii PSP NDS PSP

UTISAK: Potpuno nov koncept klasa i razvojnih puteva jedinica prijatno nas je iznenadio, pa imamo puno poverenje u finalni proizvod

Za preuzimanje sadržaja morate imati aktiviran GPRS. Za podešavanje GPRS-a pozovite korisnički servis na broj 789 (MTS) ili 9863 (TELENOR).
Informacije: info@gettymobile.rs, Info: 060 600 46 44
(Pon - Pet od 9h - 16h)

www.GettyMobile.rs

Za željeni sadržaj pošalji kod pod sadržajem na 6400

Sve po 100 DIN +PDV

JAVA IGRE
Najbolje igre godine!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za java igru "S.T.A.L.K.E.R." pošalji SFG301 na 6400

S.T.A.L.K.E.R. SFG301	Natalie Brooks SFG381	Sudden Strike SFG133	Biorhythm SFG323	Bublex Mania SFG421	LifeRush SFG161
Sherlock Holmes SFG22	Piranha SFG444	Mind O Mania SFG365	PitStop SFG403	Beauty Center SFG371	Love Tests SFG476
Puzzlegeddon SFG429	Muvrox SFG312	Zum Zum SFG330	Go-Karts 3D SFG463	Solitaire SFG76	Love Match SFG325

STATIČNE POZADINE
Najlepše pozadine koje jednostavno moraš imati!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu sportaša pošalji SFW4315 na 6400

SFW4315	SFW4733	SFW4738	SFW2032	SFW3609	SFW1811
SFW4354	SFW2505	SFW4187	SFW4554	SFW2839	SFW4766
SFW5037	SFW3146	SFW5081	SFW5062	SFW5041	SFW1874

Mobilni Solarijum

Pošalji: SFG433 na 6400

Želiš da tvoja koža ima savršen ten? Sunčaj se uz pomoć mobilnog solarijuma, najnovija tehnologija na području sunčanja! Upotrebi bilo kad bilo gde!

Npr.: Za igru SOLARIJUM pošalji SFG433 na 6400

RAZGLEDNICE
Obraduj svoje najdraže, pošalji razglednicu!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Za dvoimenske razglednice pošalji: SFE5 MARKO IVA na 6400
Za poruku u razglednici pošalji: SFE418 VOLIM TE na 6400

Love Couple SFE418	Fun Bongo SFE24	Arty Heart SFE9	Red Rose SFE465	Two Hearts SFE5	Lovely Heart SFE2	Fun Frog SFE31
Hearts SFE485	Birthday Cake SFE461	Milky Babe SFE16	Goodbye My... SFE534	Heart On Fire SFE543	BMW SFE535	Rainbow Tracks SFE525

GETTY melodije!!!

Pošalji: MFUN na 6400

- Baby Sing Sms
- Sergej Ćetković / Prokleta Bila
- Nataša Bekvalac / Trista stepeni
- Goran I Ok Band / Soba
- Toše Proeski / Dal Si Sretnija
- Funny Noises / Alo Budjavi
- Chicken / Chicken Imposible
- Dženan Lončarević / Ja Sada Imam Sve
- Funny Noises / Excuse Me Boss

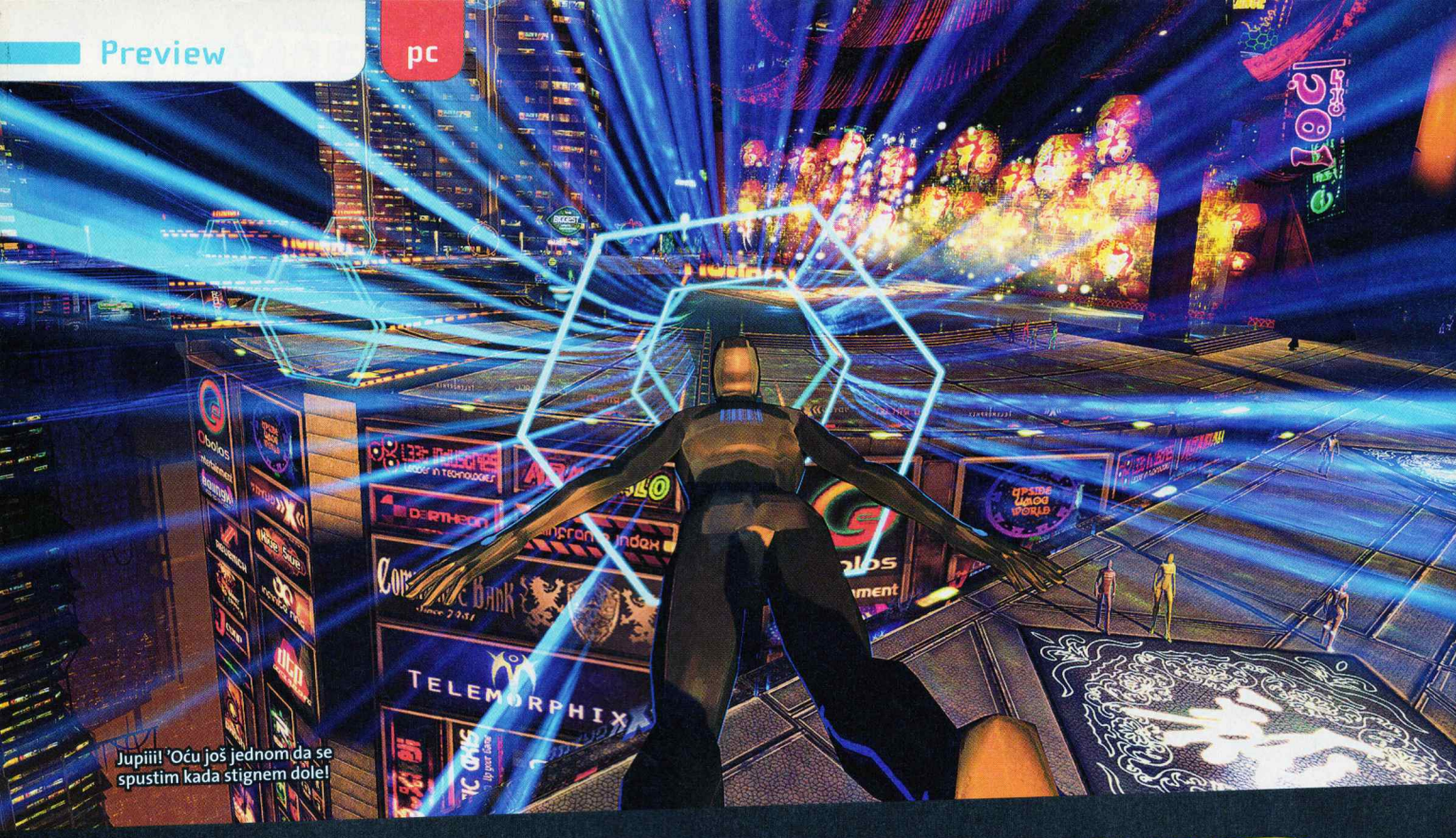
ANIMIRANE POZADINE
Najlepše pozadine samo za tebe!

Pošalji kod sadržaja na 6400

Npr.: Za pozadinu lubanje pošalji SFW2948 na 6400

SFW2948	SFW2299	SFW2459	SFW2810	SFW1627	SFW1492
SFW3614	SFW1190	SFW3352	SFW4919	SFW2742	SFW2907
SFW1602	SFW1505	SFW2768	SFW4959	SFW1640	SFW1735
SFW1644	SFW1573	SFW2457	SFW1692	SFW1166	SFW1346
SFW1686	SFW3650	SFW3689	SFW3622	SFW1597	SFW1162
SFW1417	SFW1754	SFW2730	SFW4825	SFW4817	SFW1624

UPUTSTVA ZA KORIŠĆENJE SERVISA GETTY:
Svako, ko pošalje kod sadržaja, koji je objavljen u reklami, aktivira na broju 6400 servis GETTY. Korisnik u okviru servisa GETTY, jednom nedeljno dobija WAP PUSH (SMS) po ceni od 100DIN (cena bez pdv-a i takse od 10%). Za odjavu od servisa GETTY, korisnik šalje GETTY STOP na 6400. Da biste dobili željeni sadržaj, morate imati aktiviran GPRS i telefon sa ekranom u boji. Sadržaji su namenjeni telefonima, koji podržavaju JAVA igre i MP3 muziku. Korisnik mora proveriti, dali mu je uključen prijem servisnih poruka na telefonu. U zavisnosti od modela mobilnog telefona može se dogoditi, da pojedini servisi ili sadržaji ne rade. U tim slučajevima GETTYMOBILE neće biti odgovoran. Korišćenjem usluga GETTY prihvatate, da ste saznanjeni sa uputstvima za korišćenje servisa GETTY. Prijava i odjava se tarifiraju sa 10DIN + PDV i 10% takse. Više o uslugama na www.gettymobile.rs.



Jupiii! 'Oću još jednom da se spustim kada stignem dole!

OTHERLAND

Novi CyberPunk MMORPG, koji će možda uneti tračak svežine u ovaj žanr

Nismo zamišljali Marsovce ovako nadr****!

U više navrata imali smo najave igara sa sloganom "Ova igra biće nešto potpuno drugačije od svega što se dosad probali." Uglavnom su ove najave bile bezobrazni marketinški potezi kako bi se privukla pažnja. Kad su u pitanju MMORPG naslovi, tu je još teže izvesti tako nešto, budući da je to žanr koji se najviše razvijao u poslednjih nekoliko godina. Ipak, nova igra razvojnog studija Real U trebalo bi da bude baš to - nešto potpuno drugačije.

Igra se zasniva na istoimenom serijalu naučnofantastičnih knjiga autora Tada Willijamsa, ali nije potrebno da pročitate knjige kako biste se snašli u igri. Većina informacija o igri i dalje se drži u tajnosti, ali ono što je objavljeno obećava, mada nije retkost da se igre koje pokušavaju nešto revolucionarno često otkažu, ili postignu nezapažen uspeh i ubrzo se ugase.

Radnja igre Otherland odvija se u ne tako dalekoj budućnosti, u kojoj su grupe bogatih i moćnih ljudi kreirale specijalni virtuelni svet samo za sebe. Ubrzo otkrivaju da ljudi mogu ostati zarobljeni u virtuelnom svetu i da je sve što im se u njemu dogodi realno i prilično opasno.

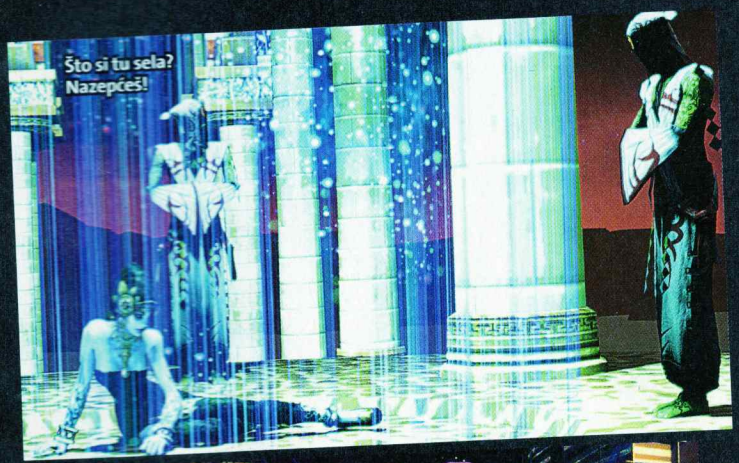
Glavni junak počinje igru u nekoj vrsti čistilišta, gde ubrzo biva ubijen kako bi se probudio kao osnovni avatar u virtuelnom gradu Lambda Mall. Na početku je vaš lik bezličan, ali kako budete napredovali, lagano ćete ga oblikovati. Lambda Mall predstavlja centar neurološke mreže, a u njemu možete razgovarati s drugim igračima i NPC likovima, ovde poznate kao Puppets, pronalaziti Host NPC-ove, koji će vam davati zadatke ili upute za putovanja, te putovati u različite svetove. Tu je više tematskih svetova kojima upravljaju određene osobe ili korporacije, a svaki od njih ima svoj set pravila. Kako je Otherland sastavljen od više virtuelnih svetova, elektronski kod je sastavni deo svih njih i likova. Ovaj kod može se modifikovati i predstavlja osnovu evolucije. Kako vaš heroj bude napredovao, dobijaće delove novog koda (umesto iskustvenih poena), pomoću kojeg možete manipulisati sobom i svetom oko sebe (naravno, ako dovoljno

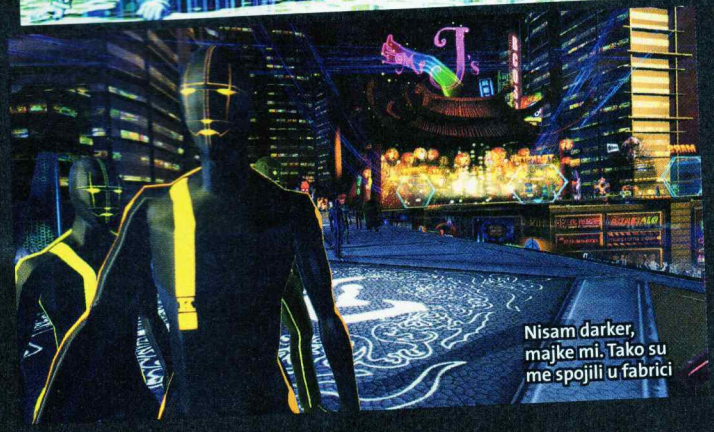
znate o svetu u kome se nalazite). Postojaće i PvP svetovi, mada će pravila biti različita za svaki od njih. U nekima će to biti klasičan hack & slash, dok ćete u drugima moći da hakujete druge igrače ili pravite viruse koji će krasti kod. Virusi će moći da se leče, a svaki izlečeni igrač razviće imunitet na virus kojim je bio zaražen. Jedan od primera PvP borbe jeste futuristička elektronska borba. U njoj se koristite uređajem koji kreira kopije podataka određenog igrača, s tim što su one zaražene virusom koji krade kod. Kopija logično pokušava da se spoji s originalom, a igrač mora pobeći od njega.

Svaki svet imaće više faza, koje će se menjati kako budete napredovali kroz priču. Umesto da napreduju po nivoima kao u drugim MMORPG naslovima, ovde će igrači napredovati po fazama. To znači da će svaka faza sveta biti jedna instanca u kojoj su samo igrači s istog nivoa. Grupisani igrači moći će da povedu one nižeg nivoa u budućnost, ali to će raditi samo u jednom smeru, tj. igrači višeg nivoa ne mogu se vratiti u prošlost (nižu fazu). Pri ponovnom pokušaju da uđu u taj svet, ovaj put solo, igrači nižeg nivoa koji su s grupom bili u budućnosti biće prebačeni u instancu svog nivoa. Iako sve ovo, verovatno, deluje prilično konfuzno, igra ne bi trebalo da bude suviše kompleksna, osim ako vam i World of Warcraft nije kompleksan. U tom slučaju, ova igra nije za vas.

Trebalo bi da igra sakuplja informacije o svim igračima i smešta ih u bazu podataka, a Host NPC-ovi reagovaće na igrača u skladu s tim podacima. Šta to, zapravo, znači? Ako, na primer, pet puta ne uspete da završite određeni zadatak, NPC će, možda, odbiti da vam pruži još jednu šansu, ili će vas možda uputiti na drugačiji vrstu zadatka, pa čak i na NPC-a s lakšim zadacima. Uz ovu bazu, najavljena je i mogućnost implementacije zadataka koje kreiraju sami igrači, a oni koji žele da rade te zadatke - moraće da plate. U zavisnosti od uspeha, igrači mogu izgubiti novac koji su založili, ali će moći i da osvoje bogate nagrade.

Iako je na osnovu dosadašnjih informacija teško doći do neki realnih zaključaka, može se reći da je igra Otherland prilično ambiciozan projekat. Zasnivaće se na Unreal 3 engineu, što znači da će imati relativno visoke hardverske zahteve. Jedini problem u celoj priči jeste to što, iako na igri radi tim talentovanih ljudi, ovaj razvojni studio nema apsolutno nikavog iskustva u pravljenju MMORPG naslova, mada to i ne mora uvek biti negativan faktor.





NEREALNA MAŠINA

Unreal engine 3.0 jedan je od najbrutalnijih enginea koji postoje na tržištu. Upravo će on biti zadužen za maestralnu grafiku i u igri Otherland. Ovaj, izuzetno popularan engine među razvojnim timovima upotrebljava se u brojnim hitovima: Bioshock 1 i 2, Batman: Arkham Asylum, Splinter Cell: Conviction, Borderlands, Gears of War 1 i 2, Mass Effect 1 i 2, Mirror's Egde, Singularity, Wolverine itd. Stoga spremite jaku mašinu, jer ovu vizuelnu raskoš mora neko podržati.

Otherland

ŽANR: MMORPG
IZDAVAČ: DTP Entertainment
BROJ IGRAČA: Multiplayer
TERMIN: 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

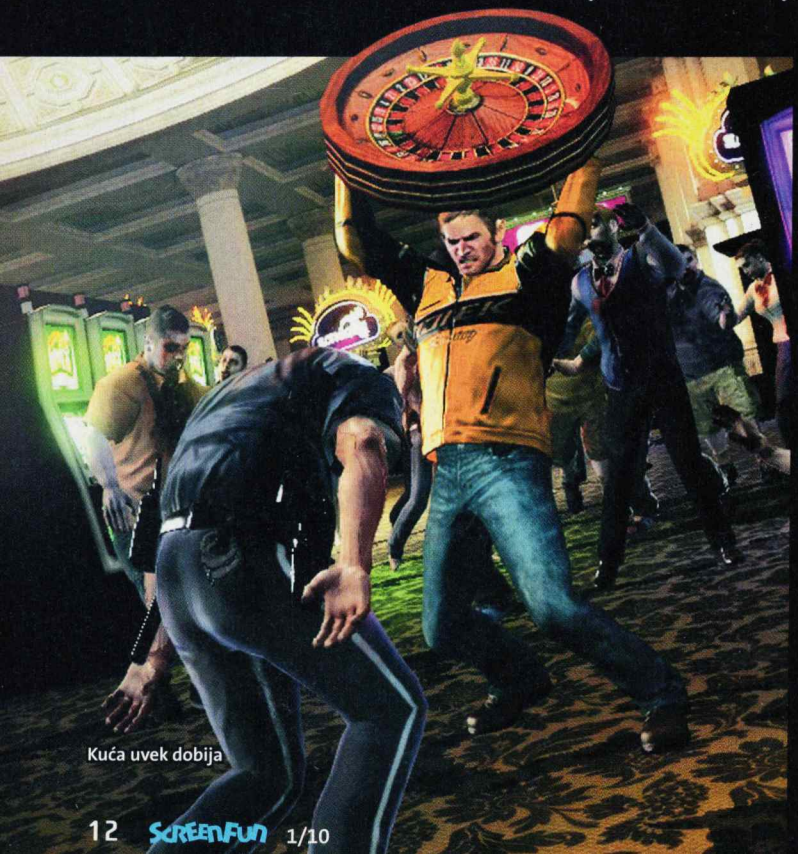
UTISAK: Otherland deluje kao prilično unikatno ostvarenje, samo što se vrlo lako može desiti da ovaj projekat bude prevelik zalogaj za razvojni studio koji je dosad bio nepoznat

Tekst: Vladislav Herbut

Bejzbol palica : Zombi = 147 : 0

DEAD RISING 2

Okršaj sa zombijima konačno i za PC

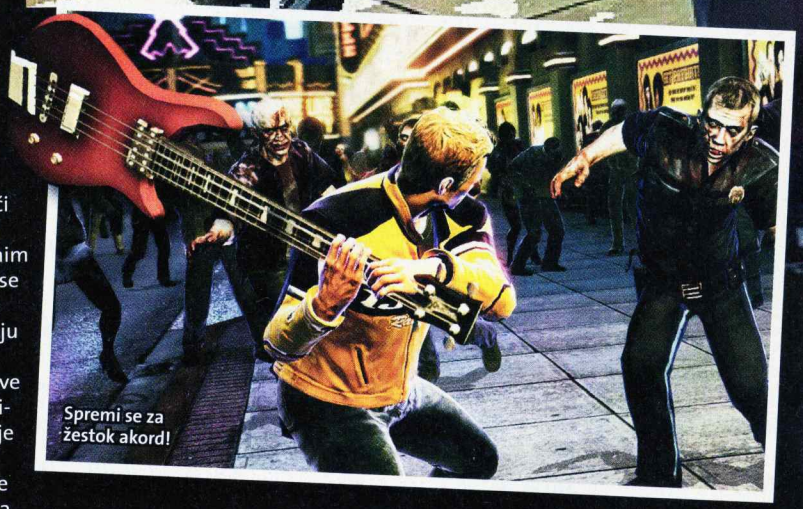


Kuća uvek dobija

Čini se da igre i filmovi o zombijima nikad nisu bili popularniji. Resident Evil je stalno u žiži interesovanja, a u poslednje vreme i serijal Left 4 Dead žari i pali scenom. Ostvarenja s velikog platna koja se bave istom stvari ima u neograničenim količinama, a među njima je i jedno naše (Zone of the Dead), koje je, najblaže rečeno, vrlo diskutabilnog kvaliteta. Međutim, glavni razlog što ćemo za nekoliko meseci moći da igramo Dead Rising 2 jednostavan je - prvi deo bio je odličan! Vrlo maštovito umlaćivanje na stotine nemrtvih predstavljalo je sjajnu zabavu, nažalost, dostupnu jedino vlasnicima konzole Xbox 360, ako se ne računa, ipak, prilično slaba Wii verzija, koja se pojavila mnogo kasnije. Na svu sreću, taj, najveći nedostatak sigurno se neće ponoviti, pa će se, osim na Microsoftovom sistemu, ovo ostvarenje istovremeno pojaviti za PC i PlayStation 3.

Radnja igre smeštena je pet godina nakon događaja opisanih u prethodniku, a stanje je još gore nego što je bilo, jer se zombi parazit u međuvremenu raširio po celim SAD i zarazio milione. Mesto dešavanja je fiktivni Fortune City, za koji je, kako sami autori priznaju, kao snažna inspiracija poslužio Las Vegas. Glavni junak je Chuck Greene, bivši šampion moto-krosa koji se nekako našao usred apokalipse. Kao i svaki pravi heroj, i on će morati da spasava civile, ali da se i obračunava s raznim psihopatama, to jest hiljadama zombija, a sve kako bi pronašao ćerku.

Možda će neko biti razočaran, ali je Dead Rising 2 još manje survival horor od poslednjih nekoliko igara Resident Evil (koje su taj status skoro izgubile). Pre je reč o čistokrvnoj akciji, s tek ponekim elementima istraživanja i daškom RPG-a. Kada je u pitanju single player, Capcom je javnosti dosad predstavio jedino desetominutni demo, na septembarskom sajmu Tokyo Game Show. U njemu vam je jedini cilj bio da likvidirate 300



zombija, koristeći se svim što vam dođe pod ruku, uključujući električne gitare, pa čak i ogromne plišane igračke! Ukoliko volite nešto konvencionalnije, na raspolaganju su vam srednjovekovni mačevi, motorne testere, ali i mnoštvo različitog vatrenog oružja. Njegova upotreba je ovaj put mnogo logičnija, jer sada postoji strafe, kao i manuelno nišanjenje, a sve to uz pogled preko ramena, nalik na nekoliko poslednjih Resident Evila. Naravno, ovaj put nema fotografisanja, budući da ono ne spada u opis profesije glavnog junaka. Iako je primarno zamišljen kao iskustvo za jednog igrača, Dead Rising 2 sigurno će imati i multiplayer, realizovan preko rijaliti šoua nazvanog Terror is Reality. Ideja je da se maksimalno četiri učesnika takmiče u tome ko će ubiti više zombija, koristeći se pri tom pomagalima popout dvotočkaša opremljenih motornim testerama. Ceo spektakl sastoji se od mnogo kreativnih igara, koje od vas, između ostalog, zahtevaju da eliminišete što više zombija služeći se kacigom u obliku losove glave! Takmičar koji pobedi dobiće za to hrpu novca, ali zasad nije jasno šta ćete moći da radite s njim. Ipak, kako stvari stoje, pare će se verovatno upotrebljavati za neki vid unapređenja. Iako to još nije potvrđeno, kooperativni mod gotovo će sigurno biti izostavljen. Za potrebe igre, Blue Castle (koji čine mnogi ljudi angažovani na prvom Dead Risingu) napisao je potpuno nov i vrlo impresivan grafički engine. To se najlakše ilustruje činjenicom što on može prikazati više od sedam hiljada protivnika na ekranu, dok je kod prethodnika taj broj bio gotovo deset puta manji! Drugo veliko unapređenje jeste implementacija modela oštećenja, što znači da zombiji reaguju različito, u zavisnosti od toga koji im deo tela napadate.

Dead Rising 2 već sada deluje impresivnije od originala, a epski sukobi s hiljadama neprijatelja nikog neće ostaviti ravnodušnim. Multiplayer komponenta čini se podjednako zabavnom, pa od konačne verzije očekujemo zaista mnogo.

Dead Rising 2

ŽANR: akcija
IZDAVAČ: Capcom
BROJ IGRAČA: 1-4
TERMIN: april 2010.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Urnebesno akciono ostvarenje, koje bi moralo nadmašiti prethodnika

Tekst: Vladimir Dolapčev

METRO 2033

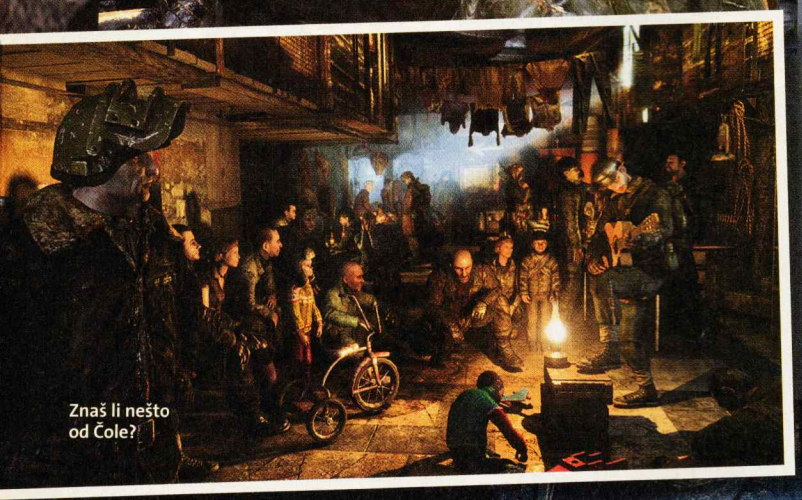
Još kad bi nešto video kroz ovu masku...

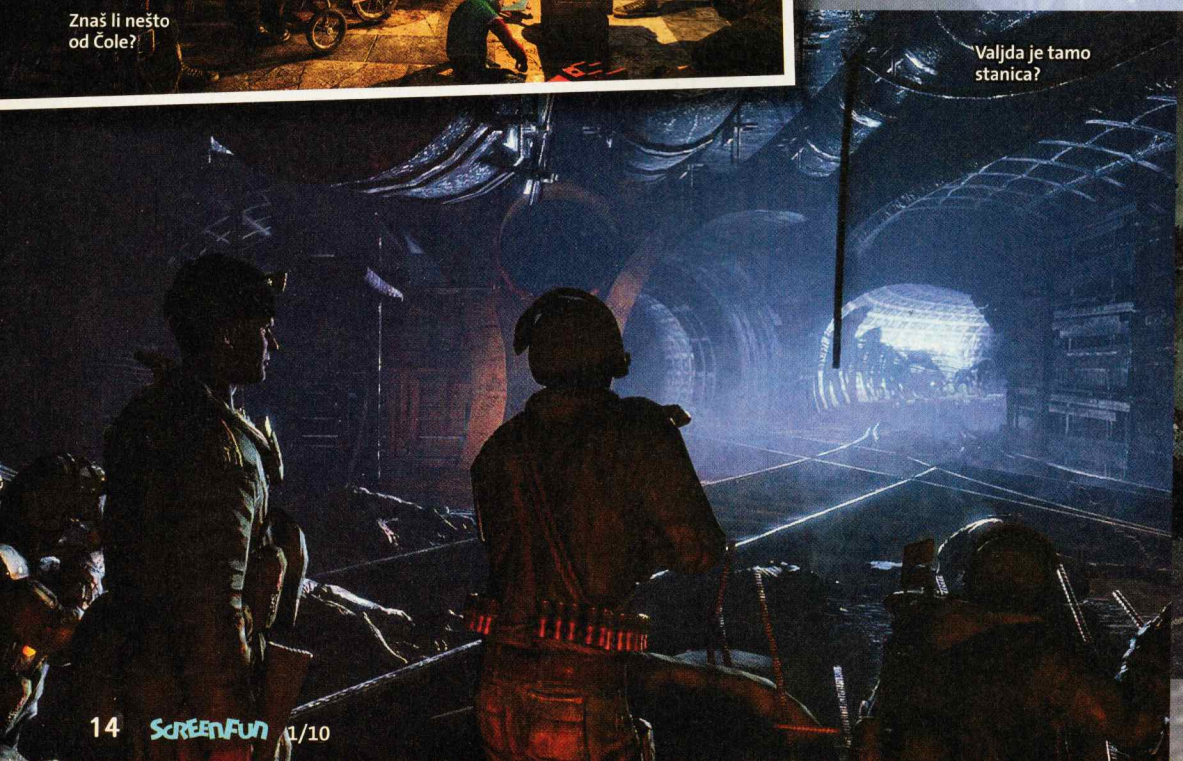
Pre ćemo dočekati ovaj metro nego onaj u Beogradu

Novi SF horor FPS, čedo ukrajinskog razvojnog studija 4A-Games, urađen je po istoimenoj knjizi autora Dmitrija Gluhovskog. Knjiga je izuzetno popularna na prostoru bivšeg SSSR-a, dok je na Zapadu malo ljudi uošte čulo za to remek-delo. Ali stvari će se promeniti, jer dok se knjiga prevodi na engleski jezik, radi se na igri za zapadno tržište, u čemu učestvuje i sam autor. Na igri se radi već više od dve godine, mada donedavno nije bilo skoro nikakvih informacija o tome. Napokon, demo je ugledao svetlo dana, pa će igrači konačno dobiti neku sliku o onome što ih čeka u Metrou 2033. Kako se iz samog naslova može zaključiti, igra se odvija u ne tako dalekoj budućnosti (2033. godine), a glavno mesto zbivanja jeste metro, i to onaj čuveni moskovski. Posle nuklearnog rata, jedino mesto u Moskvi gde je moguće živeti jesu metro stanice. Kako su se svi preživeli spustili u podzemlje, tako su metro stanice prerasle u male gradove, od kojih je svaki posebno uređen.

Glavni junak igre je dvadesetogodišnji momak Artyom, rođen na površini dok je ona bila pogodna za život, a odrastao u stanici Exhibition. Vaš zadatak je prilično nezahvalan - morate upozoriti preostale kolonije/stanice na rastuću pretnju nove rase mutanata zvanih Dark Ones.

Metro 2033 je pucačina s jakom pratećom pričom, punom narativnih sekvenci i interakcije sa NPC-ovima, što će većina hard core igrača pucačina smatrati lošom stranom. Ali je priča u igri veoma dobra (uzme li se u obzir popularnost knjige), a izvođenje uvodi neke od originalnijih ideja koje smo mogli videti u poslednje vreme. U pitanju su neka prateća rešenja, kao i skoro totalno odsustvo HUD-a. Kako budete putovali po stanicama, tako ćete susretati razne likove, obavljati pregršt sporednih i glavnih zadataka, trgovati i slično. Zanimljivo je što je glavna valuta u igri metak/čaura,


Znaš li nešto od Čole?


Valjda je tamo stanica?

Obuci se dobro kad se voziš metroom!

Od ovih pečuraka paprikaš bi garant bio super. Čuvaj to!

Daj, bre, ko je prdnuo?!

tako da stalno morate paziti, jer ako kupite neko dobro, skupo oružje - možete ostati bez municije. S druge strane, zamislite situaciju gde fanatično ali nepotrebno ispaljujete dva šaržera municije i shvatate da ste ispucali novac. Ovaj sistem obećava, ali pod uslovom da se dobro izbalansira. Tu je zatim gas-maska, neophodna za preživljavanje na površini. Kada je stavite na glavu, vidokrug vam se sužava. Jer, ipak, gledate kroz masku, a morate znati i to da ne možete neograničeno ostati napolju. Kako vreme bude prolazilo, maska će vam se sve više zamagljivati, a koliko vam je vremena ostalo značete jedino ako budete redovno gledali na sat, i to bukvalno. Junak podigne ruku kako biste proverili vreme, što znači da ste u tom trenutku nepažnje prilično ranjivi. Isto je i što se tiče mape, koju morate raspakovati i pogledati. Naravno, u tom trenutku niste svesni dešavanja u okolini. Mora se priznati da su ova rešenja veoma originalna, pogotovo što vam stvaraju utisak da ste zaista u ulozi glavnog junaka.

Većinu vremena provodićete u tunelima metroa, izuzetno dobro urađenim i vrlo klaustrofobičnim. Osim već pomenutih mutanata Dark Ones, na putovanjima ćete morati da savlađujete ogromne humanoidne pacove (Nosalises), suparničke klanove, neonaciste i mnoštvo drugih likova što nastanjuju moskovski metro, ali i sam grad. Alfa verzija već deluje ispolirano, što znači da možemo očekivati kvalitetnu igru, koja će, osim priče i zanimljivih detalja, delovati dovršeno, za razliku od gomile njih na tržištu u poslednje vreme.

Metro 2033

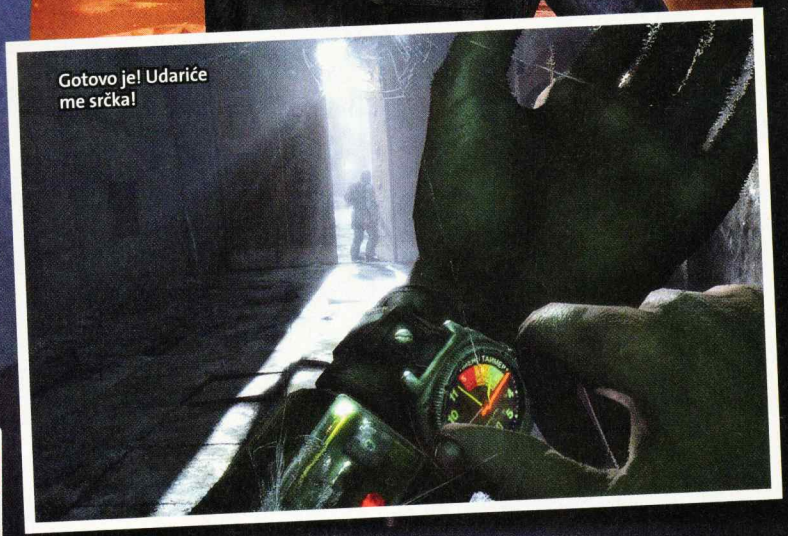
ŽANR: FPS

IZDAVAČ: THQ

BROJ IGRAČA: 1 TERMIN: prvi kvartal 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PSP NDS PSP

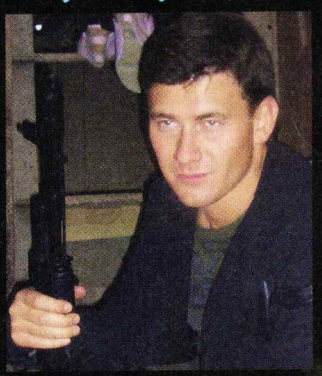
UTISAK: Pucačina s nekoliko originalnih rešenja, bazirana na popularnom književnom delu - stvarno obećava



Gotovo je! Udariće me srčka!

Tamo dole nema ništa

Ko je taj Dmitri Gluhovski?



Dmitrij je skroz zanimljiv lik. U pitanju je Rus koji je radio kao novinar za EuroNews, Deutsche Welle i RTL. Piše kolumne za Playboy i Officiel, a kako je živeo u Izraelu, Nemačkoj i Francuskoj, osim ruskog, govori i jevrejski, nemački, francuski te španski jezik. Knjigu "Metro 2033" napisao je na ruskom, a njen prevod očekuje se uskoro.

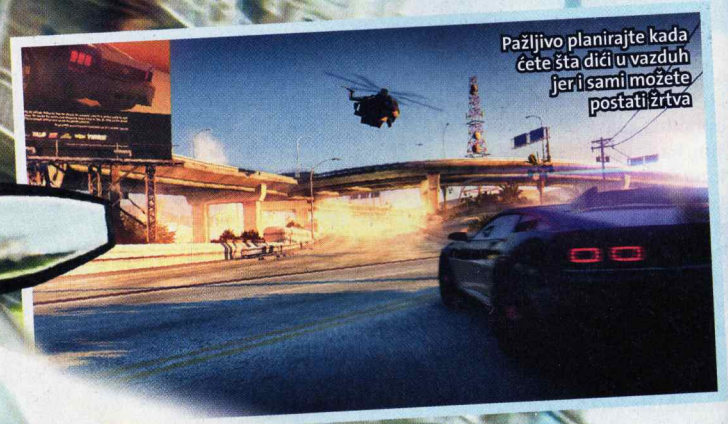
Dmitrij na predstavljanju igre Metro 2033. Očito, osim učenja jezika i pisanja, voli i puškaranje

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

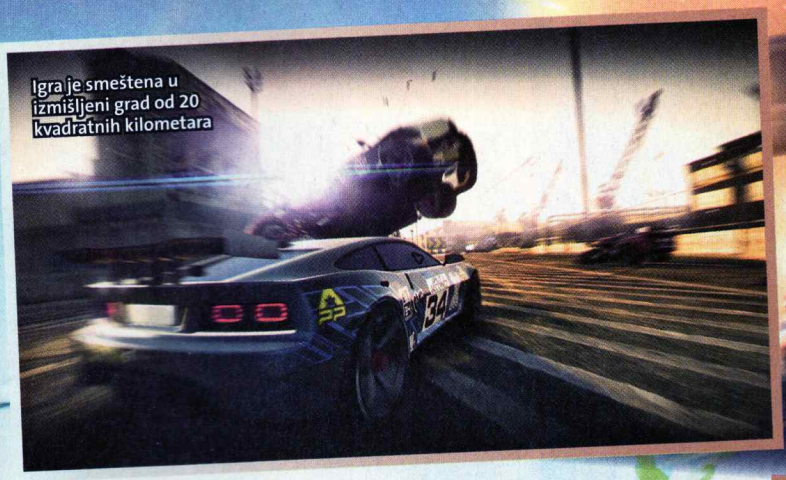
SPLIT/SECOND

Da, Split/Second i Blur jesu dve različite igre, iako se u prvi mah ne čini tako

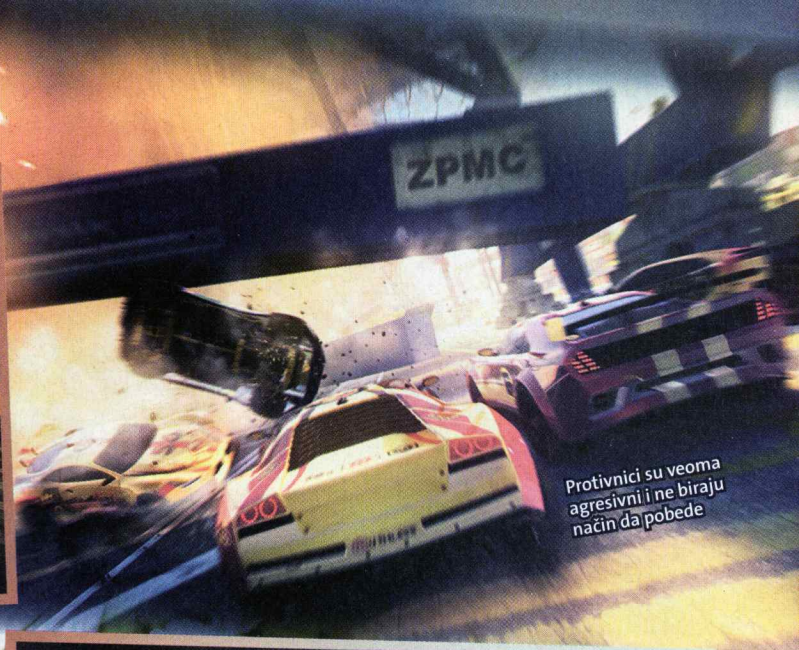


Pažljivo planirajte kada ćete šta dići u vazduh jer i sami možete postati žrtva

Zaista, sličnosti između novih igara koje potpisuju Bizzare Creations, odnosno Disney Interactive Studios naizgled su fascinantne. Oba ostvarenja spadaju u kategoriju arkadnih vožnji i za oba je inspiracija bio Burnout kad je reč o kontrolama, ali i vizuelnom stilu. Ipak, za Split/Second specifično je to što trke u njemu izgledaju kao da su preslikane s filmskog platna, jer je jurnjava s protivnicima samo deo spektakla. Stvar je u tome što vam je okruženje neprijatelj koliko i vrlo agresivni protivnici. Eksplozije čitavih zgrada, rušenje krana ili sletanje aviona nasred puta - samo su delić opasnosti koje vas vrebaju sa svih strana. Nešto slično već smo viđali u nekoliko ranijih igara (pomenimo Speedbusters za PC i Dreamcast), ali ključna je razlika to što ovde ništa nije skriptovano! Naime, atraktivna vožnja (drifting, skokovi i izbegavanje rivala u poslednjem trenutku) popunjava powerplay skalu, koja se sastoji od tri dela. U zavisnosti od toga koliko je ona puna, možete aktivirati manje ili veće događaje koji će otežati život vašim rivalima, ili koji će vama otvoriti prečice i uštedeti dragocene sekunde. Da biste izbegli prepoznavanje u narodnoj poslovici "Ko drugome jamu kopa...", moraćete pronaći pravi trenutak za pokretanje nečega, što ćete verovatno s vremenom shvatiti. Činjenica što i rivali mogu uraditi isto to u svakom trenutku - doprinosi tome da konstantno budete na oprezu, ali i je zbog toga svaka trka doživljaj za sebe. Naravno, neka pitanja i dalje ostaju otvorena, na primer, hoće li svako rušenje zgrade izgledati identično itd. Kako smo rekli, za upravljanje je inspiracija bio Burnout. Čini se da gotovo sve vreme treba držati gas do daske, dok se krivine savlađuju bočnim klizanjem. Sličnost je takođe to što nećete znati kojom brzinom idete - na ekranu možete videti jedino svo-



Igra je smeštena u izmišljeni grad od 20 kvadratnih kilometara



Protivnici su veoma agresivni i ne biraju način da pobede

ju trenutnu poziciju, broj krugova i pomenutu powerplay skalu, a svi ti podaci smešteni su iza samog vozila kako bi što veći deo ekrana ostao slobodan.

Cela igra zamišljena je kao rijaliti šou od 24 epizode, a svaka od njih sastoji se od tri ili četiri trke. Na svakoj treba da zauzmete jednu od prve tri pozicije kako biste se kvalifikovali za sledeću rundu. Nakon što to učinite, čekaće vas najava za sledeći šou, gde će biti predstavljen novi, još luđi powerplay.

Grafički, igra veoma podseća na Burnout Paradise, delom i zato što će se u celosti odvijati u jednom izmišljenom gradu od dvadeset kvadratnih kilometara, što je upravo na nivou pomenutog ostvarenja Criteriona Gamesa. Ipak, ovde nećete moći slobodno da lutate, već ćete voziti po već predefinisanim rutama. Za razliku od Blura, Split/Second imaće

S obzirom na prirodu igre, bilo je nemoguće obezbediti licencirane automobile

Kompletan interfejs smešten je iza vašeg automobila

mnogo izmišljenih automobila zasnovanih na stvarnim modelima, jer proizvođači nisu voljni da vide svoje modele rasturene u paramparčad. Razvojni tim, iza kojeg stoji MotoGP serijal i vrlo dobri Pure, zasad se ne izjašnjava o brojevima, što vrlo verovatno znači da ni sami nisu sigurni koliko će biti staza i vozila.

Naravno, najčešće ćete učestvovati u standardnim trkama, ali će oko 40 procenata igre biti posvećeno specijalnim događajima, poput moda koji se trenutno zove Nemesis. U njemu se borite da vam ne istekne vreme, dok se iz velikih kamiona ispred vas izbacuju plava i crvena burad. Prva oduzimaju dragocene sekunde ako vas pogode, dok vas druga automatski diskvalifikuju. Ovaj režim deluje veoma zanimljivo, a verujemo da će biti poseban hit u multiplayeru. Kada ga već pominjemo, najavljeno je da će Split/Second podržavati do osam učesnika u online režimu, ali i podeljeni ekran za dva igrača, koji bismo rado videli i u PC verziji. Ukoliko ne bude patio od nedostatka sadržaja, Split/Second ima šansu da postigne zaista veliki uspeh. Uostalom, Black Rock Studios već je pokazao da zna šta publika želi.

Split/Second izgleda veoma lepo, a stilski podseća na Burnout Paradise

Split/Second

ŽANR: arkadna vožnja

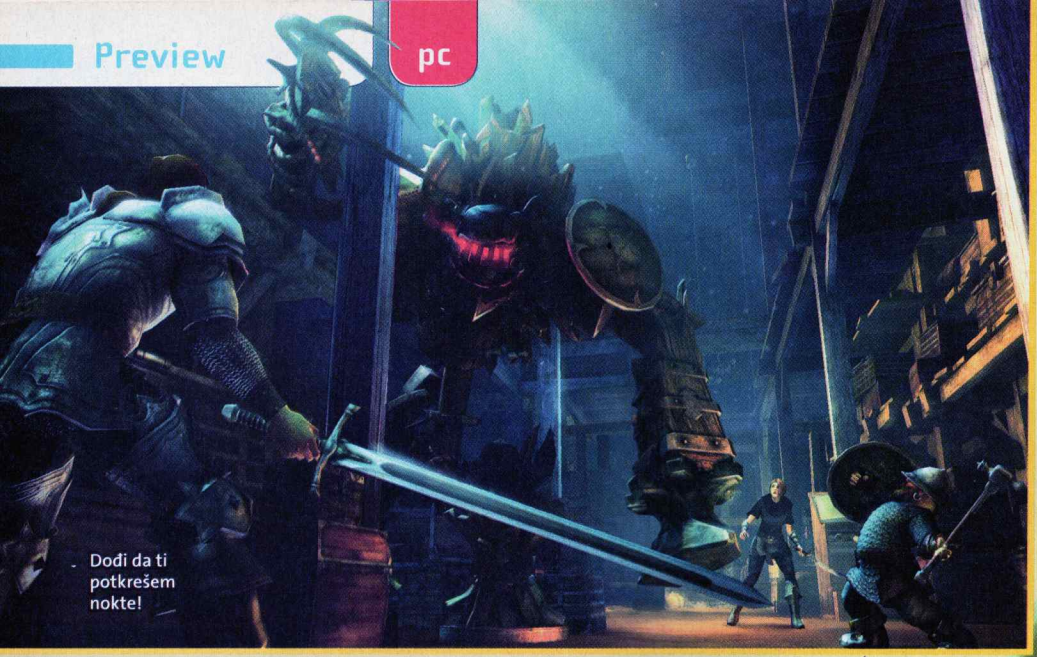
IZDAVAČ: Disney

BROJ IGRAČA: 1-8 TERMIN: maj 2010.

PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP

UTISAK: Još jedan potencijalni hit Black Rock Studiosa. Implementacija powerplay elementa biće ključni faktor njegovog uspeha

Tekst: Vladimir Dolapčev



Dođi da ti potkrešem nokte!

Crno Oko nam je otkrilo da iza Drakensanga teče Reka vremena

DRAKENSANG
THE RIVER OF TIME

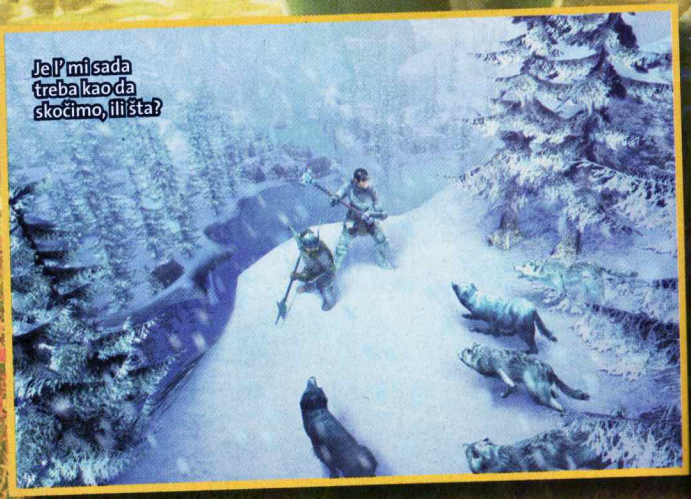
Zelenuška dugouška

Drakensang je RPG koji je mnogima ostao u sećanju zahvaljujući vrlo dobroj grafici, zvuku i pristojnoj sposobnosti da vas uvuče u svoj prilično klasično germansko srednjovekovni svet (šta drugo očekivati od nemačke igre zasnovane na nemačkim pravilima za stoni RPG). Relativni uspeh Drakensanga i izvan nemačkog govornog područja ohrabrio je studio Radon Labs da svoj san pretvore u serijal. Rezultat smo imali prilike da vidimo na GameCom sajmu u Kelnu, kada je svetu prvi put prikazan Drakensang: The River of Time.

Nastavak je, kao što to često biva slučaj, tzv. prequel - opisuje vreme 23 godine pre događaja koji su činili prvu igru. Sam zaplet je smešten oko grada Ferdoka, u carstvu Middenrealm, koje je, kao što mu ime sugeriše, usred srede kontinenta Avanturia u kome se odigravaju sve avanture opisane u Die Schwarze Auge (DSA) knjigama.

Novi Drakensang zadržava dosta od prethodnika - tu je perspektiva iz prvog lica, tu je borba koja verno oslikava DSA sistem pravila itd. U River of Time moći ćete da kreirate do četiri lika za vašu ekipu, a među klasama biće noviteta kao što su patuljački druid, sveštenik Fexa sa posebnim magijama tj. čudima, ili varvarin sa severa. Ipak, uloge svih klasa i dalje su klasične i dobro poznate svima koji su se pomalo bavili RPG-om: sve se svodi na tenkove, hilere, kaćuše... Sada će sistem biti još verniji DSA pravilima, u smislu da će u novoj igri svi talenti imati svoje mesto i priliku da budu upotrebljeni (i to će moći da se ponovi nekoliko puta, za razliku od Drakensanga). Jedna od većih žalbi na Drakensang bila je neizbalansiranost napretka, npr. da ste s nekim magijama prejaki prerano, a da neka oružja dobijete prekasno. Ovoga puta to se neće ponoviti, kažu momci iz Radon Labsa.

Oni koji su završili prvi Drakensang biće srećni da čuju da će patuljak Forgrimm ponovo biti tu, i to



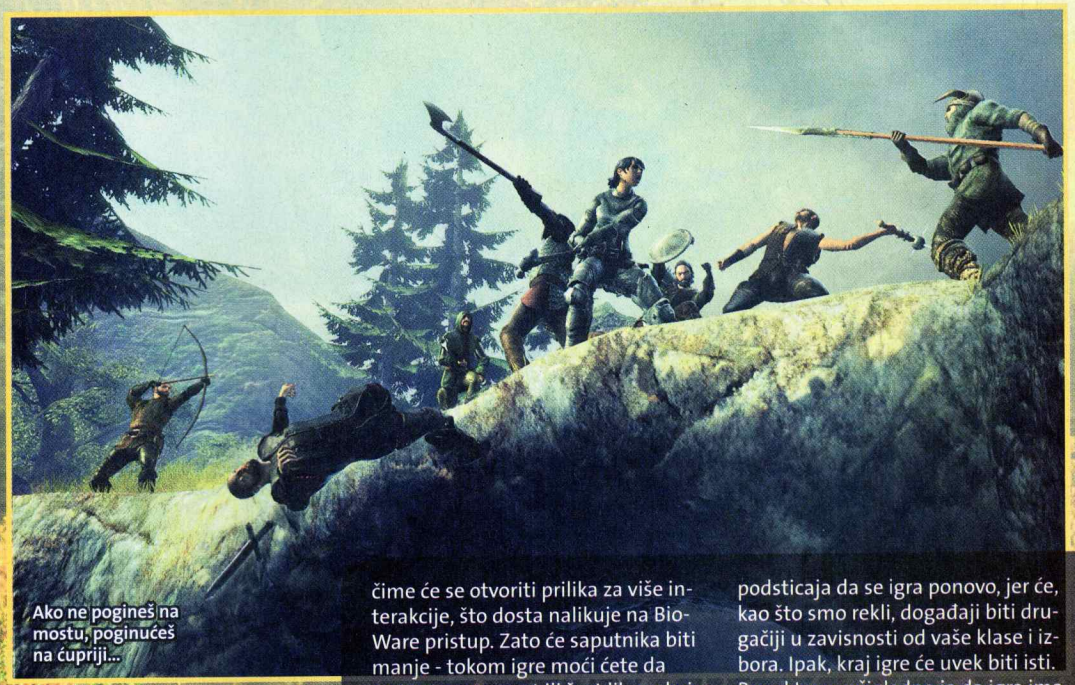
Je l' mi sada treba kao da skočimo, ili šta?

Jedan po jedan, molim vas!

kao jedan od ključnih likova, a tvorci najavljuju da ćete susresti još sijaset bitnih igrača iz prve igre, te da ćete imati priliku da saznate sve detalje o njihovoj prošlosti. No, nisu bili spremni da nešto više otkriju o samoj priči, osim činjenice da će sada izbor klase vašeg lika, kao i izbori koje napravite tokom igre, činiti razliku i menjati svet oko vas, odnosno menjati tok zapleta. Na zapletu rade tri pisca, koji su se konsultovali sa prethodnim piscima DSA igara da bi što bolje uboli ne samo šmek sveta, nego i specifičnog perioda u koji je smeštena igra.

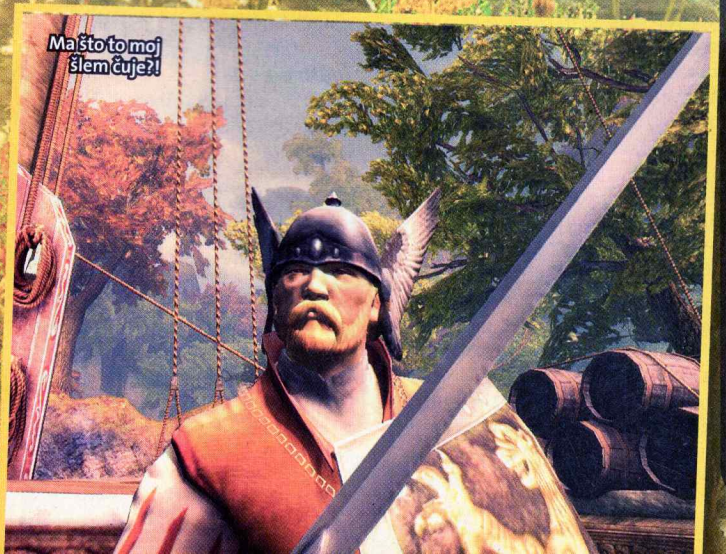
U prvoj igri je sve po pitanju zadataka i priče bilo pomalo predvidljivo i već viđeno, čemu je pre svega uzrok izuzetno tradicionalan srednjoevropski fantazijski svet Avanturie. Čini se da ni novi Drakensang neće mnogo odmaći po tom pitanju, jer ipak je smešten u taj isti svet. Priča će vas brzo odvesti iz grada Ferdoka, niz veliku reku do malog sela zvanog Nadoret, oko koga će se izgleda vrteti veći deo igre. No, to ne znači da će okolina biti jednolična jer oko Nadoreta ima svašta - u demou smo videli i reku, i šume, i planine, i podzemlje i sneg. Interesantno je i to da će vam sada kao baza operacija služiti vaš brodić na reci umesto kućice.

Osnovna ekipa će se i dalje sastojati od četiri lika, ali saputnici koje primite u družinu sada imati mnogo razrađeniji AI i specifične karaktere,


Ako ne pogineš na mostu, poginućeš na ćupriji...

čime će se otvoriti prilika za više interakcije, što dosta nalikuje na BioWare pristup. Zato će saputnika biti manje - tokom igre moći ćete da sretnete svega pet ili šest likova koje možete da primite u družinu. S druge strane, najavljena je romantika, odnosno mogućnosti da likovi razviju ljubavni odnos. Što se opozicije tiče, očekujte mnogobrojne nove monstrume, koji će biti poznati samo onima koji su igrali DSA na papiru ili eventualno baš starim hardcore igračima koji su se oprobali u nekoj od Northland DSA PC igara iz devedesetih godina prošlog veka. Za sada su od noviteta viđeni džinovske jelenak bube, drvoljudi, golemi od otpadaka, a biće tu još štošta druge žgadije.

Tvorci obećavaju minimum 40 sati kampanje, što će biti i duže, zahvaljući tome što će sada biti više podsticaja da se igra ponovo, jer će, kao što smo rekli, događaji biti drugačiji u zavisnosti od vaše klase i izbora. Ipak, kraj igre će uvek biti isti. Pored toga, očigledno je da igra ima još skuplju produkciju od prethodnika. Ne samo da je grafika još ispeglanija, nego je svaki dijalog u igri ozvučen. Istina je da je za sada sve to na nemačkom, ali očekujemo da će i River of Time s vremenom dobiti englesku verziju.



Drakensang: The River of Time

ŽANR:	RPG
IZDAVAČ:	DTP
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	1. kvartal 2010.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP

UTISAK: Najklasičniji mogući euro-RPG, ali očigledno pravljen s ljubavlju i dobrim budžetom, River of Time će biti poboljšanje u odnosu na svog prethodnika Drakensang.

Tekst: Mihailo Tešić

OD

KOLIKO STRIPOVI UTIČU NA VIDEO IGRE

Peter Parker je, izgleda, najbolje prošao od svih junaka

DC likovi nezadovoljni su jer nisu glavni akteri neke kvalitetne igre

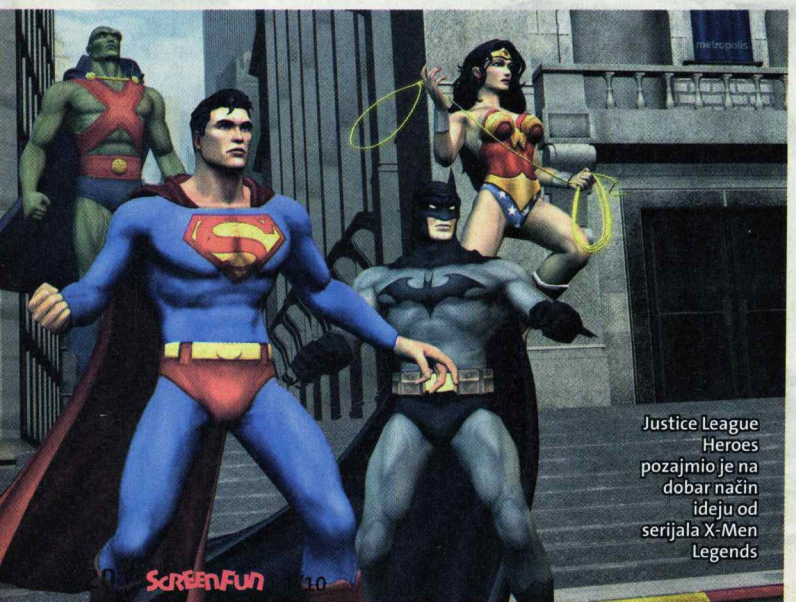
Otkako je nastala, industrija elektronske zabave uvek je održavala jake veze s grafičkim novelama i stripovima. Interesantne priče i likovi, kao i ista ciljna demografska grupa, koja je uvek bila najbitnija izdavačima - činili su ovakve konverzije potpuno logičnim. Međutim, tokom duge istorije, takvi projekti izrodili su ogromne promašaje i naslove koje niko nije želeo da igra, što je s vremenom stvorilo prilično opravdanu averziju prema igrama rađenim na osnovu stripova. Ipak, situacija sada nije ni blizu tako tragična, a i u prošlosti smo imali priliku da se susretnemo s mnogo odličnih naslova kojima ćemo se ovde pozabaviti.

Trenutno su najpopularniji junaci i priče koje dolaze iz izdavačkih kuća Marvel i DC Comics, jer baš ta dva giganta drže najveći deo američkog tržišta, ostvarujući približno tri četvrtine svih prihoda na stripovima u SAD. Kako je ovo tržište ujedno i mnogo jače od japanskog i evropskog, ne čudi što su se kompanije za razvoj igara rano približile baš Marvelu i DC Comicsu. Sve je dodatno potpomogla činjenica što su i holivudski studiji gajili isto interesovanje.

Uz premijeru prvog igranog Batmana 1989. godine, u režiji Tima Burtona i s Michaelom Keatonom u naslovnoj ulozi, Sunsoft preuzima adaptiranje filma za Nintendo Entertainment System. Konačan proizvod, koji se odlikovao netipičnim pristupom platformskoj igri za to vreme i tim sistemom, zabeležio je veliku popularnost i visoke ocene i postao jedna od prvih potpuno uspešnih igara rađenih po junaku iz stripa. Pored velike težine, naročitu pažnju izazvao je kontroverzni kraj, kada Batman baca Jokera s vrha kule, kršeći svoje osnovno moralno pravilo, po kojem ne želi da ubija kriminalce. Nažalost, nakon toga, Mračni Vitez čekao je dvadeset godina na igru koja će biti tako visokog kvaliteta. Batman: Arkham Asylum uspeo je, našavši se u najužem izboru za najbolji naslov 2009. godine. Iako je u međuvremenu bilo solidnih verzija Batmanovih avantura, obožavaoci tog heroja uvek su osećali gorak ukus u ustima zbog brojnih nedostataka.

Sunsoft je s Blizzardom podario gejmerskoj populaciji i interesantan naslov na osnovu jedne od najbitnijih Supermenovih priča: Death and Return of Superman, koji je izbačen za Super Nintendo. Uz najinteresantnije momente ovog scenarija, u zanimljivom obrtu bilo je moguće kontrolisati i druge likove, poput Superboya ili Cyborga.

Osim Supermana i Batmana, druga poznata imena DC Comicsa, poput Wonder Woman, Flasha ili Greena Lanterna, nisu dobila posebne igre, ali su zato bila deo dvaju naslova koji su prošli dosta zapaženo. Ne toliko



Justice League Heroes pozajmio je na dobar način ideju od serijala X-Men Legends

STRIPA DO IGRE

stari, Justice League Heroes, ali i Mortal Kombat vs DC Universe - veoma su se interesantno koristili licencom. Međutim, čini se da su ih Marvelovi heroji prestigli u toj trci. Naime, pre MK vs DC, dosta ranije pojavio se fenomenalni Marvel vs Capcom 2 za automate, konzole PS2 i Xbox, koji se i danas aktivno igra, kao i svi njegovi prethodnici, a JLH koncept kao da je pozajmljen iz X-Men Legends ili Marvel Ultimate Alliance RPGova. Konkurenciju s papirnog medija ta dva izdavača očigledno su prenela i na konzole. Bez obzira na to, sve četiri igre imaju neosporan kvalitet.

Čini se da je Marvel u licenciranju svojih aduta prošao mnogo bolje, jer nam je bilo zadovoljstvo šetati se Njujorkom kao Peter Parker u igrama Spiderman 2 (ne računajući očajnu PC verziju), Ultimate Spider-Man i nešto starijem Spider-Man & Venom: Separation Anxiety za SMD2. Punisher je postigao odličan uspeh na arkadnim automatima i SMD2 u veoma interesantnoj skrolućoj tuči, u kojoj je bilo moguće voditi i Nicka Furyja, agenta organizacije S. H. I. E. L. D. Ipak, pravu brutalnost tog lika doživeli smo u istoimenoj igri iz 2005. za konzole PC, PS2 i Xbox, u kojoj je bilo moguće mučiti i veoma agresivno kažnjavati protivnike. Pored njih, The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, koji se pojavio za prošlu generaciju konzola, retko je dobra igra pravljena po tom antiheroju, a kritika je najviše hvalila free roam mod i mogućnosti koje je on pružao. Uz Hulka, i Wolverine je nedavno doživeo valjan tretman. Posle mnogo loših igara po aktuelnim filmovima, prilično iznenađenje predstavljao je X-Men Origins: Wolverine, koji se dosta uspešno bavio biografijom neuništivog Logana. Razvojni timovi su neretko obrađivali i stripove koji nisu američkog porekla ili nisu toliko popularni. Najbolji primer za to je Cadillacs and Dinosaurus, arkadna tuča koja je veoma poznata i kod nas, a koja je napravljena na osnovu sasvim prosečnog stripa iz osamdesetih godina. Kada su Jean Van Hamme i William Vance kreirali XIII, verovatno nisu mogli ni zamisliti da će njihovo delo jednog dana postati i kompjuterska igra s cell-shaded grafikom. Prvih pet brojeva tog trilera, umnogome zasnovanog na serijalu knjiga Bourne's Identity, doživelo je adaptaciju, a sam naslov bio je solidno ocenjen. Najpopularniji od svih neameričkih naslova sigurno je francuska komedija Asterix - o Galima koji ne žele da se pokore Rimskom carstvu. Sigurni smo da retko ko dosad nije imao priliku da pročita ili vidi barem nešto o tom junaku ili poznatom galskom selu, a iako u poslednje vreme nema baš dobrih naslova, stariji igrači sigurno pamte Asterix and the Great Rescue, kao i Asterix za automate, kojima je bilo zajedničko što su bili suludo teški i isto toliko za-

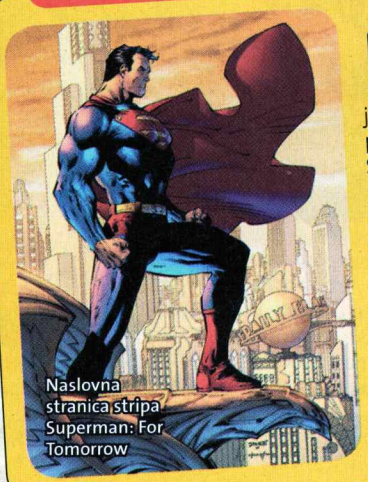
Wolverine je suviše naoštren na obaranje helikoptera

The Punisher - "If you are guilty, you are dead!"

Marvel vs Capcom iskoristio je mnogo likova iz oba univerzuma...

...Tolika guža morala se već nekako raščistiti

Ko je najpopularniji?


Naslovna stranica stripa Superman: For Tomorrow

Na internetu ima zaista dosta članaka o ovome i raznih analiza o uticaju pojedinih junaka, kao i o njihovoj sveukupnoj popularnosti. Ipak, svi se slažu da je Superman, kao pionir i predvodnik superherojskog žanra, najviše doprineo razvoju ove umetnosti i poslužio kao uzor za kreiranje mnogih drugih naslova i likova koji nastaju i dan-danas. Za njim slede Batman, Wolverine, Spider-Man, Joker, Captain America, Magneto, Hulk, Punisher i Flash, a stručnjaci se često ne slažu u pogledu tačnog redosleda važnosti ovih karaktera.

Sam & Max dobili su i nekoliko solidnih izdanja novijeg datuma

Humor Penny Arcade vešto je prenesen u ovom zabavnom ostvarenju

bavni. Ipak, posebno treba izdvojiti The Darkness, koji su osmislili Marc Silvestri, Garth Ennis i David Wohl, a koji je pre više od dve godine izašao za Playstation 3 i Xbox 360. Mnogi obožavaoci stripa i igara često navode baš taj naslov kao jedno od deset najboljih takvih ostvarenja. Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness spada u red veoma retkih igara zasnovanih na internet stripu koje su doživele veći komercijalni uspeh.

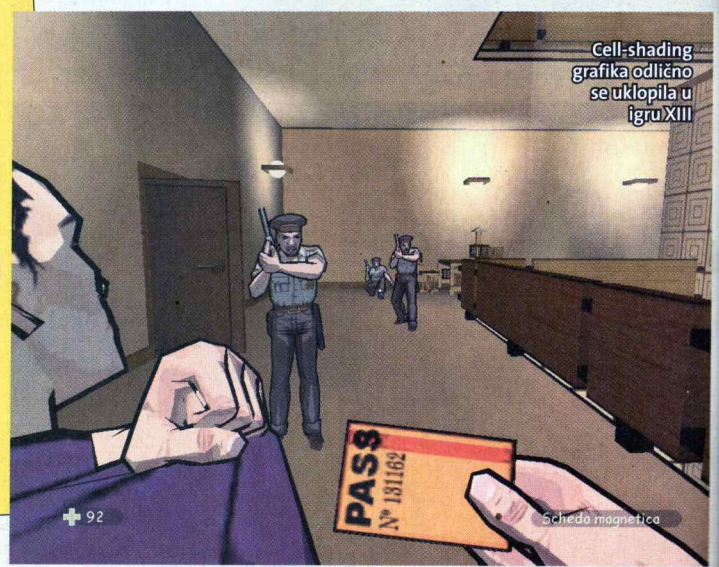
Malo ko zna da neverovatni duo Sam & Max takođe potiče iz stripa. Sam & Max: Hit the Road, jedna od najpopularnijih avantura Lucas Artsa s početka devedesetih, danas se smatra klasikom koji nijedan ljubitelj žanra point & click ne sme propustiti, a rađena je po uzoru na strip iz 1987. godine. Drugi takav slučaj jesu Nindža kornjače, koje svi povezuju s crtanim filmom, bilo da su gledali originalnu seriju ili nedavni rimejk. One pak prvobitno dolaze iz stripa, a izdanja u kojima se pojavljuju uglavnom su borilačke arkade, i to sasvim dobre. Najbitniji naslovi jesu Teenage Mutant Ninja Turtles: The Arcade Game, kao i Turtles in Time, a o razvoju je donedavno brinuo Konami, čiju je ulogu sada preuzeo Ubisoft.

Stripovi su uticali i na dizajn nekoliko igara i likova u prošlosti. Takvi naslovi nisu licencirani, već su kreirani "od nule", ali s pozajmljenim stilom, atmosferom ili temom superherojstva i devete umetnosti u celini. Sigurno je da smo najbolji primer takve prakse videli već devedesetih, kada je na konzoli Sega Megadrive 2 debitovao Comix Zone. Kao protagonista pojavio se Sketch Turner, autor stripa, kome, usled udara groma, oživljava glavni negativac stripa na kojem radi. Mortus, kako se zove taj zloća, zatim zarobljava Sketcha usred njegovog dela, pa je sad na njemu da ga spreči u nameri da osvoji svet. Cela radnja igre odvija se na tablama stripa, a takav koncept korišćen je veoma vešto i domišljato, jer je u bilo moguće cepati delove

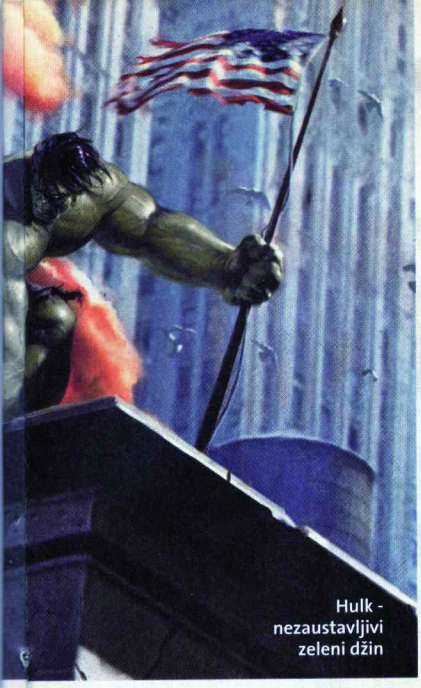
Manga i anime igre

DBZ: Budokai 3 obradovao je sve obožavaoce animea i mange

S obzirom na jačinu japanske produkcije igara, ne čudi što ima veoma mnogo naslova rađenih po nekom od poznatih manga i anime naslova. Dok je većina njih prosečnog kvaliteta, manga industrija izuzetno je uticala na izgled igračke scene, pa se njen značaj nikako ne sme umanjiti. Ipak, bilo je kvalitetnih naslova vrednih vaše pažnje, a serijal Xenosaga i Dragon Ball Z: Budokai 3 - samo su neki od njih.



Cell-shading grafika odlično se uklopila u igru XIII



Hulk - nezaustavljivi zeleni džin

Druga strana medalje

Interesantan strip, ali po zdravlje „opasno' loš PSX naslov

Bitno je naglasiti da stripovi koje ste videli kod starijeg brata ili tate najčešće neće moći da vam prikažu koliko je ova umetnost dosad napredovala i kakva je situacija danas što se tiče kvaliteta izrade i tema koje oni obrađuju. Scenario je često na visokom nivou i ravnopravno parira najvećim književnim delima, filmskim ili igračkim izdanjima. Zato i čudi kada se neke priče ne iskoriste najbolje u video igrama. Aquaman za Gamecube i prvi Xbox, kao i Superman 64 za Nintendo 64 bude veoma bolna sećanje svim obožavaocima ovih likova, jer se zna da oni imaju dosta dobrih priča koje je vredelo bolje obraditi. Jedan od poznatijih autora stripa - J.Scott Campbell, s veoma popularnih naslova Danger Girl, uspeo je da stvori tek jedva igriv naslov za PSX. Jasno je da se deo te atmosfere izgubi kada razvojni timovi krenu da adaptiraju filmove koji su, opet, rađeni na osnovu stripa. Tako konfuzna kombinacija, i pored sasvim solidnih filmova, onda proizvede naslove kakvi su The Iron Man i Fantastic 4, a od sasvim prosečnog filma Catwoman nismo ni očekivali ništa naročito.

Turtles in Time Re-shelled dostupan je preko XBLA i PSN-a

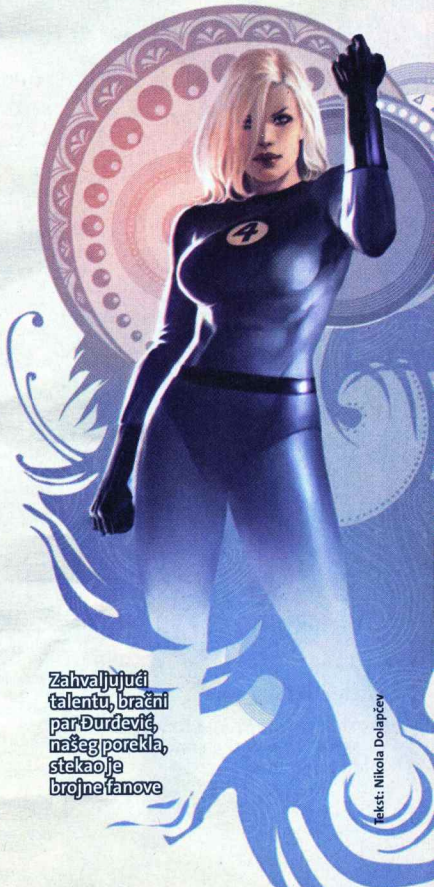
The Darkness je jedan od najbolje urađenih stripova izdavačke kuće Top Cow

stranice i praviti papirne avione da bi se dobilo veoma efikasno oružje, nivoi su se prelazili skakanjem s panela na panel, a Sketchu je pomagao i Roadkill, pacov koji je znao da gricne delove sličica i tako napravi prečicu. I pored toga što je bio kratak i veoma težak, Comix Zone dobio je veoma pozitivne kritike i hvalospeve igrača. Danas, ukoliko se ne koristite emulatorima, ovaj naslov možete nabaviti preko Virtual Console kanala za Wii ili, ukoliko posedujete PS3 i X360, pomoću diska Sonic's Ultimate Genesis Collection, koji je izašao početkom prošle godine za ove konzole.

Nešto moderniji predstavnici igara rađenih po stripu jesu Freedom Force, pa kombinacija City of Heroes/City of Villans, kao i njihov duhovni naslednik Champions Online.

Champions Online trebalo je svojevremeno da postane Marvel Universe Online, ali se u procesu odustalo od toga iz ne baš najjasnijih razloga. Takođe, Cole MacGrath, glavni junak u igri Infamous, kao da je nastao nakon dugih sati čitanja Spider-Mana u kojem se pojavljuje Elektro, negativac s identičnim moćima koje poseduje Cole. Ipak, superherojsku temu najinteresantnije je iskoristio Interplay 1994. godine, s veoma duhovitim Boogermanom za konzolu Sega MD2. Ovog specifičnog junaka pamte brojne generacije, a onim mlađima koji nisu imali priliku da ga odigraju dostupan je, kao i Comix Zone, preko kanala Wii Virtual Console.

Nažalost, u ovom tekstu nije bilo mesta da pomenemo sve pozitivne primere, ali budite sigurni da ih ima još mnogo. Samim tim, ovim putem smo želeli da opovrgnemo tvrdnje kako prevođenje stripa u našu omiljenu vrstu elektronske zabave mora biti katastrofalno loše. Dobrih primera ima dosta, a kako su neke od najavljenih igara u bliskoj budućnosti Batman: Arkham Asylum 2 ili DC Universe Online, verujemo da se taj trend neće menjati ni u narednom periodu.



Zahvaljujući talentu, bračni par Đurđević, našeg porekla, stekao je brojne fanove

Tekst: Nikola Dolapčev

Kada će stići...

Alpha Protocol	akcija	drugi kvartal 2010.	pc
Assassin's Creed 2	akcija	mart 2010.	pc
Alan Wake	akciona avantura	1. kvartal 2010.	pc
Alien vs. Predator	akcija	februar 2010.	pc
Brink	RPG akcija	3. kvartal 2010.	pc
Battlefield: Bad Company 2	multiplayer akcija	2. mart	pc
Bayonetta	akciona avantura	januar 2010.	
Bioshock 2: Sea of Dreams	akcija	9. februar	pc
Battlefield 1943	akcija	1. kvartal 2010.	
Blur	vožnja	15. februar	pc
Clash of the Titans	akciona avantura	2. kvartal 2010.	
Crackdown 2	akcija	2010.	
Crysis 2	shooter	2010.	pc
Command & Conquer 4	strategija	16. mart	pc
Divinity 2: Ego Draconis	RPG	9. februar	pc
Dante's Inferno	akciona avantura	1. kvartal 2010.	
Dark Void	akcija	12. januar	pc
Dead Rising 2	akcija	2010.	pc
Darksiders	akcija	januar 2010.	
Diablo 3	RPG	2011.	pc
DiRT 2	vožnja	1. decembar	pc
Epic Mickey	akciona avantura	4. kvartal 2010.	wii
Final Fantasy XIII	RPG	9. mart	
Final Fantasy XIV Online	MMORPG	2010.	pc
F1 2010	trkačka	2. kvartal 2010.	pc
God of War III	akcija	mart 2010.	
Gothic IV: Arcania	RPG	kraj 2010.	pc
Gran Turismo 5	vožnja	2010.	
Homefront	shooter	2010.	pc
Heavy Rain	akciona avantura	1. kvartal 2010.	
InVizimals	logička	2010.	psp
I am Alive	survival	jesen 2010.	pc
Iron Man 2	akcija	2010.	pc wii psp nds
Mafia II	akcija	2010.	pc
Max Payne 3	akcija	2. kvartal 2010.	pc
Mass Effect 2	RPG	26. januar	pc
Napoleon: Total War	strategija	februar 2010.	pc
NecroVisioN: Lost Company	akcija	2010.	pc
Nier	akciona avantura	2010.	
Need for Speed: World Online	4. kvartal	2010.	pc
No More Heroes II	akcija	januar 2010.	wii
Otherland	MMO	2010.	pc
Resident Evil Portable	akcija	2010.	psp
Quantum Theory	akcija	2009.	
Red Dead Redemption	akcija	2010.	
R.U.S.E.	strategija	kraj 2009.	pc
Rock Band 3	muzička	2010.	
Ride to Hell	akcija	2. kvartal	pc
Singularity	akcija	1. kvartal 2010.	pc
Splinter Cell: Conviction	akcija	23. februar	pc nds
StarCraft II: Wings of Liberty	RTS	2. kvartal 2010.	pc
Stargate Worlds	MMO	2010.	pc
Split/Second	vožnja	1. kvartal 2010.	pc
This is Vegas	akciona avantura	2010.	pc
The Agency	MMORPG	2010.	pc
The Legend of Zelda	avantura	2010.	wii
Valkyria Chronicles II	RPG	2. kvartal 2010.	psp
Venetica	RPG	2010.	pc
Vancouver 2010	sportska	12. januar	pc
WoW: Cataclysm	MMORPG	2010.	pc

Alpha Protocol

Hoće li ovo čudo već jedanput izaći? Ima neke nade...

Aliens vs Predator

Australijanci dali zeleno svetlo za prodaju ove igre. Znači, ipak nije tako strašna

Blur

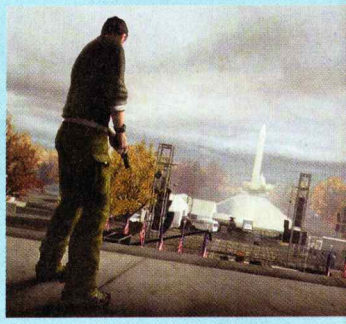
Ako ste spremni za blurovanje, igra stiže za mesec dana

Darksiders

Ako ima sreće, ova igra trebalo bi upravo da se nalazi na rafovima (čitaj: torentima)

Gran Turismo 5

Baš nas interesuje kako izgleda igra na koju je potrošeno 60 miliona dolara



Splinter Cell: Conviction

Ako se Sem Fišer ne pojavi na zakazani datum, počećemo da ga ignorišemo

Heavy Rain

Još jedna ekskluzivna poslastica samo za one koji imaju PS3

Singularity

Još jedan shooter iz kuhinje Activision gotovo da je pečen

NA KIOSCIMA SVAKOG 5. U MESECU

DAJ OLOVA

Nema života na Divljem zapadu bez dobrog tima

R

PRODUŽENO DOBA ZMAJEVA

Dragon Age dobiće prvu ekspanziju pod imenom Awakening. Prošlogodišnji RPG hit proširiće se novom pričom, koja se nastavlja na onu originalnu, a u njemu će biti i noviteta, poput većeg level limita, novog oružja, novih zadataka... U priču se ubacuje i nova rasa - Darkspawn, a zanimljivo je da ćete igru moći da igrate sa starom družinom ili pet novih članova. Igra izlazi 16. marta za PC, PS3 i Xbox 360.

NEREALNI IPHONE

Apple iPhone postao je ozbiljna platforma za igru. To potvrđuje i Epic Games, koji rade na optimizaciji Unreal Enginea na iPhoneu. Ovo će omogućiti Appleovom telefonu mnogo bolju grafiku u igrama, pa se očekuje prava poplava 3D naslova. Nažalost, Unreal Engine radiće samo na najnovijem telefonu iPhone 3G.

SIMA ŠE UOZBILJUJE

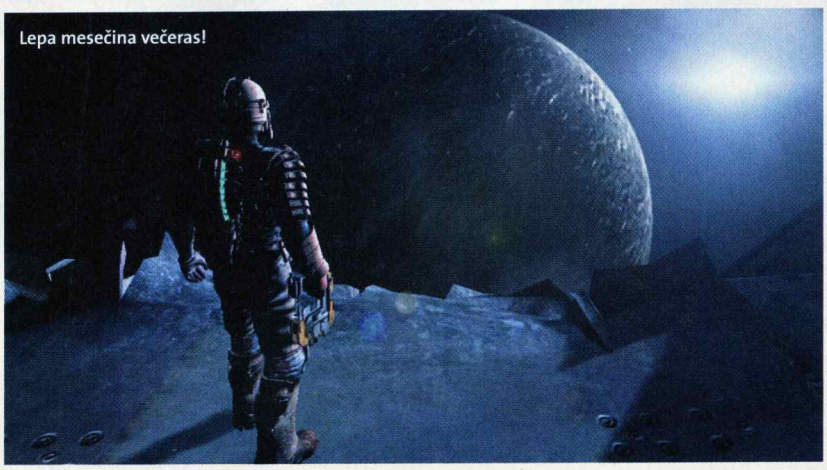
CroTeam je potvrdio da radi na trećem delu igre Serious Sam, koji možemo očekivati u prodaji krajem ove godine. Ljubiteljima Ozbiljnog Sime uskoro stiže Serious Sam HD: The Second Encounter, a prava poslastica biće rimejk prvog dela urađen u engineu koji pokreće Serious Sam 3.

IGRAČKO VENČANJE

Ko kaže da se ne možete oženiti devojkom iz video igre? To je uspeo jedan Japanac pod nadimkom Sal9000, koji se oženio Nene Anegasaki iz igre Love Plus. Sal9000 obukao je belo odelo, startovao igru na Nintendu DS i izgovorio sudbonosno "da" u direktnom prenosu na servisu YouTube!

JOŠ MRTVOG PROSTORA

Dead Space je dobro primljen među igračima prvenstveno zbog odlične atmosfere i žestoke akcije. Nije bilo sumnje u to hoće li biti drugog dela, pa su Electronic Arts i Visceral Games najavili kako će nastavak ove survival horror igre izaći 2009. godine za PC, Playstation 3 i Xbox 360. I ovaj put će glavni junak biti poznati rudar Isak Klark, koji će se obračunavati na svemirskoj stanici Sprawl, što orbitira oko jednog od Saturnovih meseca. Ponovni susret s Nekromorfima zabiberiće se uzbudljivim nivoima, brojnim NPC-ovima i nabudženijom grafikom. **www.deadspacegame.com**



Lepa mesečina večeras!

I ZLATA

ANK 3 REACHED!!

PERLY [FATSHARK]

Transformiši se u Yuga ako možeš

NOVI TRANSFORMERI

Serijal Transformersa baš se i ne može pohvaliti najsjajnijim igrama, ali nikad nije kasno da se stvar popravi. Activision ovaj put najavljuje nešto novo u igri Transformers: War for Cybertron. Razlog za nadu leži u novom razvojnom timu, koji je ovaj put angažovan za nove Transformerse. High Moon Studio, koji se već dokazao u igrama Darkwatch i The Bourne Conspiracy, pokušaće da napravi igru jednako zanimljivu kao i film. Izvođenje će biti u trećem licu, kao i dosad, a glavni uzor je serijal Gears of War. Transformers: War for Cybertron dešavaće se na planeti Cybertron, mnogo godina pre nego što su Autoboti stigli na Zemlju. Trejler za igru pogledajte na sajtu ScreenFuna, a igru za PC, PS3, Xbox 360, Wii i DS očekujemo ove godine.
www.transformersgame.com

Lead and Gold: Gangs of the Wild West je novi western shooter iz trećeg lica, a bazira na timskoj igri. Multiplayer okršaji oživeće turbulentnu eru američke istorije u kojoj život ne vredi mnogo, a jedina valuta koja se ceni jeste zlato.
Igru krasi živopisna grafika i sjajne animacije, za šta je zadužen grafički engine Grin Diesel. Poznato je da će u igri biti više klasa i da će svaku od njih karakterisati različite vrste oružja i opreme. Lead and Gold biće bogat različitim modovima, a jedan od najzanimljivijih svakako je kooperativni mod, gde će svako imati posebnu ulogu u timu.
Grafički engine na kome je igra rađena trenutno se može pokrenuti na platformama PC, Xbox 360 i PS3. Na pitanje hoće li igra biti ekskluziva ili će se pojaviti na svakoj od navedenih platformi - odgovor će dati izdavačka kuća Paradox Interactive. Mi tipujemo da će biti na sve tri. Igra bi trebalo da izađe u prvom kvartalu ove godine.
www.leadandgold.com

ŠIŠMIŠ PONOVO LETI

Veliki osmeh na lice u decembru izmamila nam je vest o nastavku igre Batman: Arkham Asylum. Warner Bros. Interactive je zvanično najavio igru Batman: Arkham Asylum, na kojoj radi isti studio koji je bio "krivac" za najbolju igru u prošloj godini. Rocksteady Studios potrudiće se da napravi još bolju i bogatiju igru od prethodne, što neće biti nimalo lako. Svakako očekujete nove i još bolje ludorije u svetu DC Comics! Trejler koji možete pogledati na sajtu **www.arkhamhasmoved.com** - sigurno će vam zagolicati maštu.

Joker je kanda ponovo utekao

STEAL THE GOLD!

A sada malo vi...

Pismo meseca

Gej je okej

Imam samo jedno pitanje. Jesu li Supermen i Betmen gej?

Stavra, Bgd

ScreenFun: Teško je odgovoriti na to pitanje, dragi Stavro. Ako gledamo njihovo oblačenje, teško je ne primetiti sve te uske kombinezone i kostime koji im ističu mišice. S druge strane, u svakom filmu smuvaju neku ribu. Možda njih dvojica, kada se sretnu nasamo, razmene malo nežnosti, ali to je sve. Valjda.

Igru Planet 51 za PS3 daruje ti Computer Land. I ovde ima likova u kostimima...

Pismo iz bolnice

PozZ SF! Š'a ima? Prvi put vam pišem, a tekst sam smišljao čak deset dana dok sam ležao u bolnici :). Ali da pređemo na stvar. Postaviću vam nekoliko pitanja, a vi se potrudite da mi odgovorite

1. Znate li koja Nvidia PhysX treba za Divinity 2: Ego Draconis?
2. Šta mislite o igri Time Shift?
3. Hoće li biti nastavka Batman: Arkham Asylum? Na netu sam pročitao da je objavljen, čak da ima i trejler.
4. Preporučite mi neki dobar RPG.
5. Kada će izaći Dead Space 2?

Eto, toliko od mene za prvi put, nadam se da nije mnogo:).

Uzgred, srećna vam nova, 2010.

ScreenFun: Šta ćeš u bolnici? Šta ti bi? Nadam se da su ti sestre dale da igraš igre i sve ostalo što treba da ti daju ;).

1. Treba jedan jedini PhysX koji postoji, međutim, ta igra ima malo problema s dodatnim funkcijama, pa zna da "prsne". Pronađi na netu patch.

2. Time Shift je prosečna igra koja je izašla pre dve godine. Iako ima cool oružje i mogućnost za pauze u vremenu i njegovo vraćanje - igru je osakatio repetativan gameplay. Bolje nađi nešto novije za igru.

3. Daaa! Najavljen je Batman: Arkham Asylum 2! To je najlepša vest u protekloj godini, pored one da Anđelina Džoli ima problema u braku.

4. Igraj Dragon Age: Origins. To ćete držati cele ove godine ako voliš RPG-ove...

5. Dead Space 2 izaći će kada bude gotov. Realno gledano. Ajde, bićemo dobri jer je vreme darivanja. U stvari, nemamo pojma jer igra ima status TBA (to be announced). Tipujemo na kraj 2010.

Neki vickasti

Dragi ScreenFune, previše sam lenj da vas ovde hvalim, nego evo pitalica za vas: "Znate li kad ste postali kompjuterski manijak? - Kad vam je muva sletela na ekran, a vi je pokušali ubiti strelicom miša!"

A sad nekoliko pitanja:

1. Mislim da o mašinama i programima znam dovoljno da počnem praviti igre. Ali kako je Blender Game Engine krš, ne mogu napraviti neku kompleksniju igru. Možete li mi preporučiti neki program za pravljenje gigantskih igara s perfect grafikom? Planiram da je završim do kraja 2011. godine, a vama ću poslati demo kada završim bar jedan level.
2. Na kakvom su engineu pravili Tomb Raider Underworld i onaj stari zaboravljeni Sonic the Hedgehog 2006 - Next gen? Hoću da napravim rimejk igre Sonic the Hedgehog 2006 za PC.

Sabi96

ScreenFun:

Ovo je prvi put da smo objavili neki vic u ScreenFunu. Ova 2010. stvarno donosi promene. Right.

1. Hoćeš perfect grafiku? Eto ti Unreal Engine 3. Šteta što košta 100.000 dolara. Međutim, čuli smo da će od 1. januara biti povoljnih kredita. Kuća ili engine? Odluči sam!

2. Tomb Raider Underworld koristi se engineim razvijenim u sopstvenoj kući. Isti engine upotrebljava se i za igru Deus Ex 3. Sonic koristi tzv. Hegdehog Engine.

Ajd napravi nek igru pa da je popljujemo... ups, da je nahvalimo.

Nešto piše

Pozzz svima u redakciji Screenfuna, najbolji ste časopis, nema vam ravnih, bla-bla, truć-truć. Ne znam kako ljudima ne dosadi da vam govore ono što već znate. Eto, rešivši da posle jednog veka zamenim postere u sobi, dohvatio sam stare Screenfunove i počeo da sklapam one vaše megapostere - i "guess what, I loved them". Sve sam ih sastavio i svi su cool (a Ivy iz Soulcalibura ispala je korisna jer je pokrila mesto gde se izgulio kreč od udarca rukom kad sam wipeovo u WoWu Trial of the Crusader raid). Anyway, vrlo sam ljut sada, pošto je poštovani Bioware rešio da nas sve zavrne i odloži "Return to Ostagar" DLC za najbolji RPG na svetu Dragon Age Origins. Prvo čekamo da najave datum, a onda kad su najzad najavili za 5. januar - "cvrc Milojka", što bi rekla Dara iz Žikine dinastije. Makers breath, dočekaćemo valjda i to. Pošto sam malo skrenuo s teme (jbg, morao sam se nekom požaliti). Posteri... da... željno očekujem da sastavim poster Ezio, ali tu mi fali nešto... Jedna jedinstvena Crna Kaciga... neprevaziđeni, zlobni, najbolji heroj (zlikovac) u svetu filma. Eh, shvatili ste da je u pitanju Darth Vader. Briga me za nagradu "Pismo meseca", samo vas molim, kumim i sve što ide uz to (evo, klečim dok ovo kucam): dajte posle postera AC2 gospodina "Force Choke henchmen to death". Čuvam mu počasno mesto između Ivy i Lare Croft - da mu prave društvo ako je zaboravio Amidalu. Hvala unapred.

Aca, Požarevac

ScreenFun: Uh, hvala... ili šta već treba da napišemo. Koliko pismo? Nismo ovo ni pročitali do kraja. Ali sve može. Jeste. Da.

Ozbiljnjak

Pozzzzzz SFune. Pošto mi je ovo prvo pismo, odmah ću preći na stvar. Naljutiću se ako ga ne objavite. Ozbiljan sam!

1. Hoćete li ikad objaviti neku pametnu igru za PS2?
2. Kada stiže Star Wars: The Old Republic?
3. Koje su, po vašem mišljenju, tri najbolje igre za PS2?

Ozbiljan dečko

ScreenFun: Volimo ove ozbiljne. Evo, sad ćemo odgovoriti.

1. ScreenFun ne objavljuje igre. Samo ih testiramo.

2. Stigao je.

3. Najbolje su prva, druga i treća. Ova druga je, doduše, lako mogla biti i prva.

Sijalica!

Dragi Screenfune, danas sam se probudio i sinula mi je jedna ideja o igri Crysis (nikad je nisam igrao jer mi komp nije dovoljno jak). Znam da je reč o nekom ostrvu i vanzemaljcima itd., ali sam se setio originalne ideje da se drugi deo, ako uopšte izađe, dešava u gradu, da su vanzemaljci napali svet, da je ceo svet zaleđen i kako ljude pretvaraju u neka čudovišta, jer to je kao neka nova vrsta vanzemaljaca. Mislio sam da prosledite ovu ideju Electronic Artsu, jer meni se jako dopala, a dotad ću imati dovoljno jak kompjuter da igram tu igru. Ako ne možete proslediti tu ideju Electronic Artsu, barem objavite ovo u ScreenFunu - mnogo bi mi značilo!

Mihailo

ScreenFun: Odmah smo pozvali Electronic Arts i rekli su nam da odeš u Ameriku, gde će ti uručiti ček na milion dolara za ideju, a pozvan si i da prisustvuješ molitvenom doručku kod Obame. Toliko im se svidela tvoja ideja da će igru Crysis preimenovati u World Economic Crysis: Mihailo's Revenge, a ceo prihod od prodaje uplatiće za pomoć ugroženim činčilama u Srbiji.

Happy 2010.

Ćao, SFune! Srećna vam Nova godina. Neću da vas zamaram igračkim pitanjima, već samo da vas pitam kako ste se

proveli za Novu godinu i gde ste bili?

Stefan

ScreenFun:
Hvala, Stefane. Srećna i tebi! Bili smo, naravno, u redakciji, gde smo od svih računara, konzola i džojstika naprávili veliku lomaču. Tačno u ponoć pepeo smo lansirali u vazduh jeftinim kineskim vatrometom, poželevši da nam direktor u novoj godini kupi sve novo. Nije nam se ispunila želja. Sada radimo od kuće.

Svaštara

Pozdrav, ScreenFune. Srećni praznici i sve najbolje u novoj, 2010. godini. Ovo mi je, inače, prvi put da pišem, pa se nadam da ćete objaviti pismo. Da pređemo na pitanja, jer jedino vi imate odgovor na sve :).

1. Ima li vesti o GTA V? Ako ima, dajte bilo kakvu informaciju?
2. Možemo li igru Red Dead Redemption očekivati na PC-ju? Sa zakašnjenjem, kao kod GTA, u odnosu na konzole, jer je reč o istom proizvođaču.
3. Šta predstavljaju klipovi Assassin's Creed Lineage na vašem sajtu? Je li u pitanju film ili..?
4. Predložite neku akcionu ili RPG igru, jer uskoro neću imati šta da igram :).
5. Za kraj... recite mi šta mislite o mom kompu i slobodno predložite promene, jer se provlači već dve godine :). Ploča MSI K9N Platinum, procesor AMD Athlon Dual Core 6000+, 2 GB Kingston CL5 memorije, grafička ATI 3850 Power Color 512MB i monitor, mislim da je bitan samo zbog veličine, BenQ G2411 HDA 24 inča... Pozz.

AvEnGeR

ScreenFun:
1. O novoj igri Grand Theft Auto već je počelo da se priča. Poznati analitičar industrije elektronske zabave Michael Pachter predvideo je da će GTA 5 izaći na jesen ove godine. Rockstar je vredno radio na ekspanzijama za GTA, a priprema i Red Dead Redemption, pa je teško očekivati još jednu njihovu igru ove godine. Pročulo se da razvojni tim već radi na priči za novi GTA, ali ne verujemo da ćemo uskoro čuti bilo šta novo.
2. Pošto ni Red Dead Revolver nije izašao za PC, ne verujemo ni da će se njegov naslednik Red Dead Redemption pojaviti za neku drugu platformu osim za PS3 i Xbox 360. Mada, nikad se ne zna.
3. Klipovi Assassin's Creed Lineage bili su tu da bi zagrejali atmosferu pred izlazak igre Assassin's Creed 2. To nije trejler za neki budući film.
4. Igraj Torchlight ili Braid.
5. Dobra ti je mašina. Kada počnu da štucaju igre, dodaj još malo memorije i promeni grafičku karticu.

Blurejčina

Gde si, Skrinfančino! Interesuje me koliko staje podataka na jedan Blu-ray disk?

Boća

ScreenFun:
Na jedan single-layer Blu-ray disk staje 25 GB podataka po lejeru. Na tržištu postoje i dual-layer Blu-ray diskovi koji primaju, naravno, 50 GB. Međutim, izgleda da Soniju ovo nije dosta, pa ovih dana razmišlja da poveća kapacitet na 33 GB po disku!
PS: Ko će skidati igru za PS3 ako ga jednog dana krekuju...?

Avatari i Čačani

Šta se radi, Screenfune? Preskačem pohvale zato sto su vas verovatno smorile. Šaljem vam pismo prvi put zato što ne obljavljujete Čačane kao poznate gejmere. Želim da vam postavim neka pitanja:

1. Izlazi li Gears of War 3 i ako izlazi - kada?
2. Jeste li gledali trailer za Darksiders: Wrath of War i šta mislite o njemu?
3. Imate li neke cheatove za Dragon Age: Origins?
4. Gledao sam 3D Avatar i bio je fenomenalan. Jeste li ga vi gledali?
5. Gledate li South Park?
6. Izlazi li film "I am Legend 2". Ovo je pitanje za moga druga.
7. Hoće li biti bilo kakvih turnira u Čačku iz bilo koje igre?

Sith Lord

ScreenFun:
1. Na Gears of War 3 čekaće se, izgleda, mnogo duže nego što smo očekivali. Naime, šef Epic Gamesa izjavio je da će treći deo izaći tek na sledećoj generaciji konzola, što znači da će proći bar četiri do pet godina dok ponovo ne vidimo Marcusa Fenixa kako secka testerom spodobe. Epic je otkrio da radi na Unreal Engineu 4, koji će pokretati Gears of War 3.
2. Darksiderse smo imali priliku i da zaigramo. Vrlo dobro! Biće test u sledećem broju.
3. Imamo cheatove, ali ti ne damo! :P Ajde, ajde, evo ti. http://bit.ly/82n4ht
4. Avatar! O, da! Fenomenalan film... i užasna igra. Ali na to smo već navikli.
5. Ne gledamo South Park. Mi to učimo napamet!
6. I am Legend 2 izlazi, ali tek 2011. godine.
7. Biće turnira u Čačku ako nas pozove Velja, a vi nam spremite pogaču, so i veliku "milku" od 250 grama (smanjili sa 300 grama, majku im).

Studijsko pismo

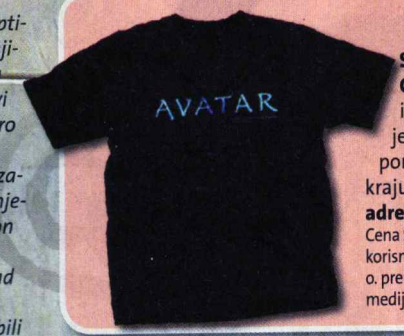
Lep pozdrav i dobra večer u vaš fini studio. Heh... prvo pismo koje vam šaljem. Čale je odrešio kesu (konačno), pa mi naručio ADSL (hvala bogu, i on je stigao posle dva meseca čekanja). Super je to... ne moram se blamirati pred svojima pišući pismo kao neka baba pre sto godina, nego fino imejlom da komuniciram s vama, kao sav moderan svet. Da vas ne gnjavim puno, evo pitanja:

1. Hoće li DJ Hero izaći za PC?
2. Jeste li upućeni u to kolika će zver trebati da se pokrene ono čudo Final Fantasy XIV Online?

I još jedna stvar da se razjasni. Redakcija vam je u Novom Sadu. Šta, onda, oni turniri rade u Beogradu? I ja sam iz Novog Sada, a dvaput ste mi uskratili zadovoljstvo da pokažem šta umem. Beograd je daleko... bar za mene... i zato ću se potruditi da vam nađem lokaciju u Novom Sadu. Zamislite samo - NFS turnir u MB Pivari pod dejstvom dva litra jelenka! Niko ne bi ni završio igru. Vi uzmete nagrade sebi, a mi se zabavimo i odemo kući veseli... Razmislite o tome..

Pozdrav iz NS želi vam Trifkee!!

ScreenFun: Eh, veseli Trifke, znaš li ti da je po novom zakonu zabranjeno točiti alkohol u mobilne telefone igračima iz automobila dok traje turnir! Ili tako nekako. Nismo ni mi baš sigurni. Elem, turniri se odigravaju u Beogradu zato što je on najbliže svima: i igračima iz Vojvodine i igračima iz unutrašnjosti (šta god značilo to "unutrašnjost").
1. DJ Hero neće izlaziti za PC. Šteta, ovako ga niko živ neće igrati kod nas.
2. Ne zna se tačno kakvu će mašinu zahtevati Final Fantasy XIV Online, ali ima li se u vidu da će biti vrlo napredna u grafičkom pogledu, gledaj da se opremiš novijim hardverom.



AVATAR

ScreenFun, u saradnji s firmom **Computer Land**, poklanja majice iz igre **Avatar**. Sve što treba da uradite jeste da na broj **6945** pošaljete **SMS** poruku sadržine **Sfun compland**. Na kraju poruke napišite **ime, prezime i adresu.**

Cena **SMS** poruke iznosi **20 dinara + PDV** i važi za korisnike mreža Mt:s i Telenor. Oglašivač A & K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS medij servisa.

Dobitnici

Dobitnici majica **Tekken 6**, koje **ScreenFun** poklanja u saradnji s firmom **Extreme CC**, jesu sledeći čitaoci: **Slobodan Rašić** (Beograd), **Arpad Čunji** (Subotica), **Dejan Simić** (Bor). **Assassin's Creed II** majice otišle su **Zoranu Andriću** (Leskovac), **Miloradu Komadiću** (Smederevo) i **Lenki Matić** (Bačka Palanka).

Molimo dobitinke da se jave redakciji radi preuzimanja nagrada.

DESKTOP MESECA: XANA

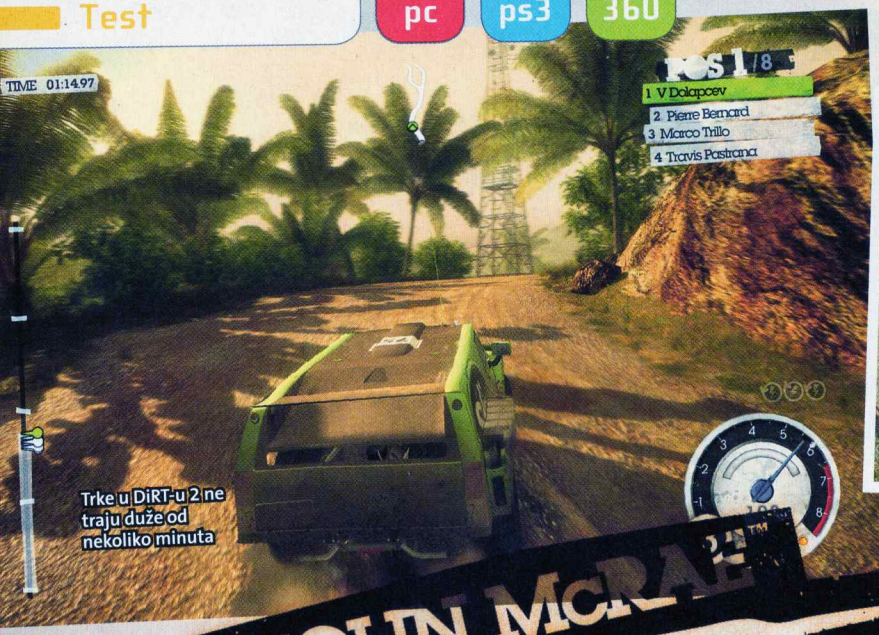
desktop@screenfun.rs

Pišite nam!

Imate nešto da nam kažete, predložite, ili nas pitate? Pošaljite nam e-mail ili pismo, a ukoliko ono bude proglašeno pismom meseca u sledećem broju ScreenFuna, osvojićete nagradu.

Adresa: ScreenFun
Temerinska 102, 21000 Novi Sad
e-mail: pisma@screenfun.rs
forum: www.screenfun.rs/forum
web: www.screenfun.rs

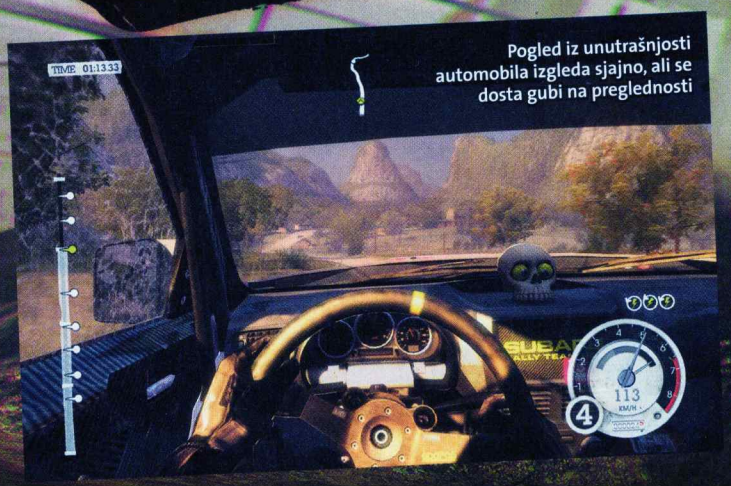
pc ps3 360



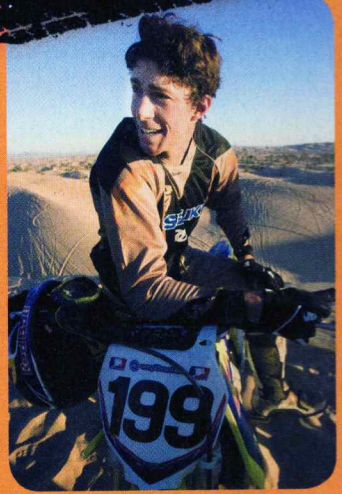
Trke u DiRT-u 2 ne traju duže od nekoliko minuta

Hrvatski reli je smešten u vrlo lepo okruženje

COLIN McRAE DiRT 2



Pogled iz unutrašnjosti automobila izgleda sjajno, ali se dosta gubi na preglednosti



Američki as u kolekciji ima čak osam zlatnih medalja na X-Gamesu

Čovek bez straha – Travis Pastrana

Dašak autentičnosti DiRT-u 2 daje nekoliko američkih vozača, čije ćete prijateljstvo sticati tokom karijere. Među njima su Ken Block, Dave Mirra i Tanner Foust, odnosno Travis Pastrana. Potonji je široj javnosti poznat po vrlo atraktivnoj vožnji u prošlogodišnjoj Trci šampiona, ali i suludim kaskaderskim potezima, kojima već godinama uveseljava publiku. Trideset prvog decembra 2009. godine, u svom reli automobilu pokušao je da obori svetski rekord u dužini skoka - preletanje više od 50 metara iznad vode i doskok na teretni brod! Trk na YouTube da proverite kako je ovaj ludo hrabri momak prošao!

Veliki uspeh DiRT-a posledica je toga što je on imao malo šta zajedničko s prethodnim igrama u serijalu Colin McRae. Svež pristup, koji se ogledao u impresivnom grafičkom engineu i drugačijoj koncepciji karijere, privukao je mnogo širu publiku i utabao put za neizbežni nastavak.

DiRT 2 najsličniji je prethodniku po kontrolnom sistemu, koji ovaj put nije bitno izmenjen. Codemasters se i dalje trudi da izbriše granicu između arkade i simulacije, nalik na GRID ili Need for Speed Shift, pa je čak i opciono podešavanje vozila pre trke prilično pojednostavljeno. Takođe, oštećenja više nemaju toliki uticaj na performanse. Naravno, i dalje se možete slupati toliko da ne budete u stanju nastaviti trku, ali je to ovaj put mnogo teže. Flashback sistem predstavljen u GRID-u zastupljen je i ovde, tako da nekoliko puta možete vratiti vreme i ispraviti greške što ste ih načinili. Ova komponenta namenjena je pre svega početnicima - ne mora se upotrebiti - ali predstavlja način da brže upoznate određenu stazu. Iako će uvek biti onih željnih avanture, dužni smo da skrenemo pažnju na to da upravljanje tastature dodatno otežava to što su kontrole osetljivije nego dosad, pa ćete se mnogo bolje zabavljati ukoliko imate volan ili dobar džojped.

Prethodnički piramidalni sistem karijere - napušten je, a zamenio ga je drugi, koji ima minimalnu dozu RPG elemenata. Na mapi sveta postoji devet destinacija, a one će se lagano otvarati kako budete dostizali više nivoe. Da biste to uradili, neophodno je da pobeđujete na već dostupnim trkama, ali i da ispunjavate sekundarne ciljeve. Među zemljama koje ćete posetiti jesu Malezija, Japan, Kina, pa čak i Hrvatska, ali smo se razočarali činjenicom što ima vrlo malo staza. Kao i dosad, zastupljeni su reliji, relikros i drugi vidovi takmičenja, među kojima je i nekoliko novih disciplina, poput Gatecrashera, koji je varijacija klasičnog time attacka. Takođe, tu je nekoliko tematskih šampionata, koji će se periodično otvarati. Izbor vozila ograničen je na oko 35 modela, među kojima su, osim reli automobila, i bagiji, to jest kamioni. Kao i u DIRT-u, njih ćete kupovati zarađenim novcem, ali se zato različito obojene karoserije ovaj put dobijaju besplatno.

Prethodnika smo kritikovali i zbog slabog multiplejera, koji se svodio na pojedinačne okršaje s rivalima, predstavljenim samo obrisima. Ovaj put,

Igra na koju bi i veliki Colin McRae bio ponosan da je i dalje s nama

na raspolaganju su rangirane i nerangirane trke s najviše sedam živih protivnika, s kojima možete kontaktirati na stazi.

Prvi DiRT ostao je u pamćenju kao izuzetno lepa i neverovatno zahtevna igra, ali, na svu sreću, za ovo ostvarenje druga konstatacija ne važi. DiRT 2 koristi se poboljšanom verzijom EGO enginea, poslednji put viđenom u GRID-u, a od prethodnika se i te kako razlikuje. Codemastersu smo najzahvalniji zbog mnogo bolje optimizacije. Ilustracije radi, testirali smo performanse originalnog DiRT-a i nastavka, te zaključili da pri istoj rezoluciji i nivou detalja DiRT 2 radi podjednako brzo, ili čak brže, bez obzira na sva vizuelna poboljšanja! Prilagođenost PC platformi ogleda se i u podršci za četvorojezgarne procesore, ali i DirectX 11 kartice. Ukoliko ste vlasnik neke od njih (zasad su to samo Atijevi GPU-ovi iz 5XXX serije), uživaćete u još detaljnijoj grafici, koja, ipak, nesrazmerno podiže zahtevnost za ono što pruža. Vlasnici konzola takođe će biti zadovoljni jer je frejmrejt zakucan na 30, za razliku od prethodnika. Jedina prava zamerka može se uputiti potpunom izostanku padavina - kišu i sneg nikad nećete videti.

Zvučna komponenta je fenomenalna, ali da biste je potpuno iskusili, treba da se koristite kamerom iz kokpita i imate solidan 5,1 sistem. U tom slučaju, zaista ćete osetiti kako zvuk dolazi sa svih strana. Licenciranu muzičku podlogu, na kojoj je i "Prodigyjev" hit "Warrior's Dance", možete čuti jedino dok ste u menijima, ili gledajući replay.

Čak i da nije jedina reli simulacija koja se pojavila posle duže vremena, DiRT 2 zasluživao bi svaku preporuku. Neki elementi jesu suviše pojednostavljeni, ali to nije dovoljan razlog da ga zaobidete.

Colin McRae: DIRT 2

ŽANR: simulacija vožnje
IZDAVAČ: Codemasters
BROJ IGRAČA: 1-8
TERMIN: 3. decembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GF6800/X1550

\+ Lepša i mnogo bolje optimizovana igra od predašnje, osmišljenija karijera i multiplejer

\- DX 11 mod je mnogo sporiji, relativno skroman broj vozila i staza

GRAFIKA: Najlepša vožnja koja se ikada pojavila za PC. DX 11 mod je prezahtevan za ono što nudi — 5

GAMEPLAY: Sjajan balans između arkade i simulacije. Rally Raid trke i dalje su prilično nezanimljive, a i promena vremenskih uslova ne bi bila naodmet — 5-

ZAKLJUČAK: *Igra koja u gotovo svemu nadmašuje prethodnika. Ako volite reli, ovo je trenutno najbolji izbor koji možete napraviti* — 5

Tekst: Vladimir Dolapčev

Prst na obaraču i strela u zraku na straži pored Prizreeena!

Odličan film, prosečna igra, gde li smo to već čuli?

AVATAR

Kako od odličnog filma napraviti prosečnu igru? Lako! Pitajte Ubisoft i legendarnog režisera Džejmsa Kamerona, čiji najnoviji multimilionski projekat hara bioskopskim dvoranama (i bittorent sajtovima). James Cameron's Avatar: The Game jeste loša kopija sjajnog filma, s isključivom namerom da se uzmu pare ljudima oduševljenim celuloidnim ostvarenjem. Još samo da se pojave akcione figurice Na'Vi i zverinjaka iz Pandorine džugle - i krug će se potpuno zatvoriti.

Vreme: druga polovina XXII veka; mesto: Pandora, divlji, džunglom obavijeni mesec, koji orbitira oko gasnog giganta u sasvežđu Alfa kentauri; uloge: RDA (Resource Development Administration), nemilosrdna kompanija sa Zemlje u misiji eksploatisanja rudnog bogatstva nedotaktnutog sveta i Na'Vi, rasa inteligentnih, neolitiskih humanoida kojima se ne dopada krčenje šuma, rušenje svetinja i pretvaranje prirodnog staništa u površinski rudni kop. Prastari zaplet o sukobu civilzacija u modernoj formi, koji će vas, možda, podsetiti na film "Ples s vukovima", obogaćen je snažnom ljubavnom pričom, moralnim izborima, fantastičnim specijalnim efektima i interesantnom idejom o mentalnom upravljanju klonovima Avatar rase Na'Vi, kojima se ljudski operateri koriste kako bi se približili domorocima u nevestoj kombinaciji traženja mirnog rešenja spora oko teritorije i prikupljanja obaveštajnih podataka za slučaj oružanog sukoba. Kako takvu fantaziju preoblikovati u formu igre izdatu dve nedelje pre filmske premijere, bioskopsku publiku poštedeti spoilera, a istovremeno je zainteresovati da plati kartu i vidi film u običnom ili 3D bioskopu? Sudeći po nekvalitetu igre - teško.

Besni Thanator je prilično ozbiljan protivnik

James Cameron's Avatar: The Game jeste linearna pucačina iz trećeg lica, gde se u jednom trenutku možete odlučiti za stranu na kojoj ćete nastaviti borbu. Kao i Džejk Suli u filmu, tako će vaš junak u igri imati priliku da pomogne korporaciji RDA da podjarmi rasu Na'Vi, a može i odabrati opciju da bitku nastavi u telu Na'vi Avatara i pomogne domorocima da se odbrane od nemilosrdnih kapitalista. Ovo praktično znači da za iste pare dobijate dve igre u jednoj, mada to nipošto nije razlog za bacanje petardi i oduševljeno skakutanje. Obe kampanje efektivno su iste, razlikujući se, pored obrazloženja, samo po oružju kojim se koristite. Igranje na RDA strani podrazumeva vatreno oružje, mitraljeze sačmare i druge pucaljke, dok kao Na'Vi na raspolaganju imate luk i strelu, borbeni štap i različite vrste batina. Zato je, naravno, potkampanja Na'Vi nešto teža od RDA, ali ne i dovoljno izazovna da bismo igri prišili atribut nečeg što će vas oznojiti. Ubijajući protivnike i ispunjavajući zadatke (na obe

Fast travel terminali omogućavaju teleportaciju unutar zone...

Pandorina fauna je mnogo tolerantnija prema rasi Na'Vi nego prema RDA vojnicima

... kao i odigravanje besmislene strateške mini-igre

Predimenzionirana Na'vi batina kao da je izašla iz neke Final Fantasy igre

Golim grudima na mitraljeze

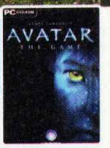
Na'Vi mini boss' (ako igrate kao RDA) ili quest giver za domorodačku stranu

strane), zarađujete poene iskustva, koji vam podižu nivo i otvaraju mogućnost za nošenje kvalitetnijeg oružja i jačih oklopa, mada je upotrebna vrednost pojačanog arsenala, zbog niske težine igre, veoma diskutabilna. Igra poseduje i strateško komponentu, koja je potpuno opciona: na stanicama za "brzo putovanje" u okviru zona možete igrati strateško igru osvajanja Pandore, a uspeh će vam doneti različite bonuse u normalnom segmentu igre. Ova komponenta igre potpuno je besmislena: vreme koje su programeri stračili na nju moglo se utrošiti na osmišljavanje mnogo zanimljivijih misija.

S grafičke strane gledano, James Cameron's Avatar: The Game je igra kojoj se malo šta može zameriti. Podrška za Direct X10 i 3D prikaz oduševiće svakog igrača koji poseduje potreban hardver, mada i u normalnom modu izgleda zaista dobro. Kao u filmu, akcenat prikaza je na vernom dočaravanju vanzemaljske džungle, a na tom polju su dizajneri igre uradili prilično dobar posao (korišćen je 3D engine koji je pokretao Far Cry 2). Igračima koji poseduju naočare nVidia 3D vision i monitor sposoban za 120 Hz, međutim, sledeje prava poslastica - u 3D modu pod Windows Vistom ili sedmicom, igra izgleda zaista fantastično. Je li to dovoljno da je preporučimo najširim narodnim masama? Naravno da nije, prosto zato što vrlo malo igrača poseduje hardver za "pravi" 3D.

Savet za kraj: ako niste pogledali film, učinite to što pre. Igru možete komotno preskočiti. Nećete izgubiti ništa, a što je najvažnije - bićete u stanju da pravilno doživite film, bez negativnog uticaja njegove loše interaktivne kopije.

James Cameron's Avatar



ŽANR: akciona igra
IZDAVAČ: Ubisoft
BROJ IGRAČA: 1 - 8
TERMIN: 4. decembar 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3.2 GHz, 1 GB RAM, GF6800/1650

\+ Odlična grafika; dve igre u jednoj

\- Zamoran gameplay; priča koja loše kopira onu iz filma

GRAFIKA: Podrška za Direct X10 i 3D prikaz oduševiće svakog igrača koji poseduje potreban hardver, mada i u normalnom modu izgleda zaista dobro — 4+

GAMEPLAY: Igranje na RDA strani ne predstavlja nikakav izazov; dosadne misije i loša gluma stavljaju igru u oštar kontrast s odličnim filmom — 3-

ZAKLJUČAK: *Koliko god film bio dobar, toliko će igra rađena po njemu biti loša, a Avatar još jednom dokazuje istinitost ovog prastarog pravila* — 3+

Tekst: Stojan Karamatijević

ps3 360 wii nds

Planet 51

Na kojoj se to planeti mogu naći dobre igre zasnovane na aktuelnim filmovima?

Split screen mod? Jedino ako nađete još nekog paćenika koji hoće da igra ovo...

Ako ste gledali istoimeni animirani film, najnovije delo čuvenog studija Pixar, moguće je da vam se nije preterano dopao, ali ne možete poreći da je u pitanju relativno zabavan način da se provede nekoliko sati. Za igru Planet 51 ni to se ne može reći, jer njena zabavnost prestaje posle sat vremena - i nikad se ne vraća.

Zaplet igre zasnovan je na zapletu filma, u kome jedan usamljeni astronaut završava na planeti vanzemaljaca koja u svemu podseća na Ameriku iz pedesetih godina XX veka. Događaji iz filma prikazani su u kratkim scenama koje uvezuju razne zadatke što vas čekaju u igri, a sve to izgleda prilično lepo i dobro animirano. Ali ubrzo se pokazuje kao prilično traljavo odrađeno. Dijalozi su tupavi, glasovna gluma je slaba, a scene nisu baš filmski umešno režirane. Priča je poslužila samo kao labav okvir za gameplay, čija izvedba nalikuje na nekakvu svedenu verziju GTA igara, samo s raznoraznim mini-igrama umesto krađe i nasilja.

Skoro pa GTA. Skoro!

Ni verzija za NDS nije nešto

Našeg junaka vodićete iz trećeg lica i tako imati priliku da vrlo detaljno istražite Planetu 51. Ovde se krije i najveća snaga igre: izgled i atmosfera planete iz filma dobro su dočarani u grafičkom engineu, modeli su odlični, a pozadine živopisne - mada ne i raznovrsne. No, osim razgledanja dok se vozikate okolo, ne očekujte mnogo drugog uživanja.

Veći deo vremena provodićete završavajući raznorazne zadatke, tj. igrajući mini-igre i sakupljajući predmete, a da biste do svih njih došli, treba da se vozikate okolo raznim vozilima. Već prvo vozilo u igri najavljuje jedan od glavnih problema: bicikl s turbobusterom otprilike je onoliko okretan i brz koliko biste od takve naprave očekivali u realnosti (dakle - malo). Ali i ostala vozila pokazuju se kao spora, neokretna i dosadna. Ni ciljevi do kojih njima stižete nisu mnogo zanimljiviji: raznositi novine i kositi travu nikad nije bilo mnogo zabavno, pa tako nije ni u ovoj igri. Iako ih ima četrdesetak, mini-igre prečesto se svode na ponavljanje šablona pritisaka dugmića, a njihova zanimljivost ne traje ni minut.

U suštini, iako izgleda lepo, ovo je jedna neinspirativna igra, koja ni po čemu ne odskače od već sto puta viđenog. A naša žalost je još veća kada znamo da iza nje stoje ljudi koji su nekad radili odličan serijal Commandos. Tako to ide.

Planet 51

ŽANR: 3D akcija
IZDAVAČ: Sega
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 6. novembar
PLATFORME: PC PS3 360 WII PS2 NDS PSP
PODRŽAVA: 720 p

\+ Scene iz filma, grafika

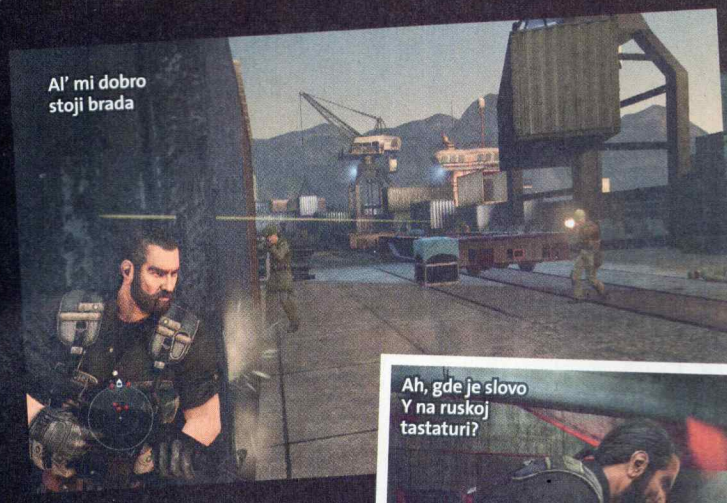
\- Dosadan gameplay, dosadno sve

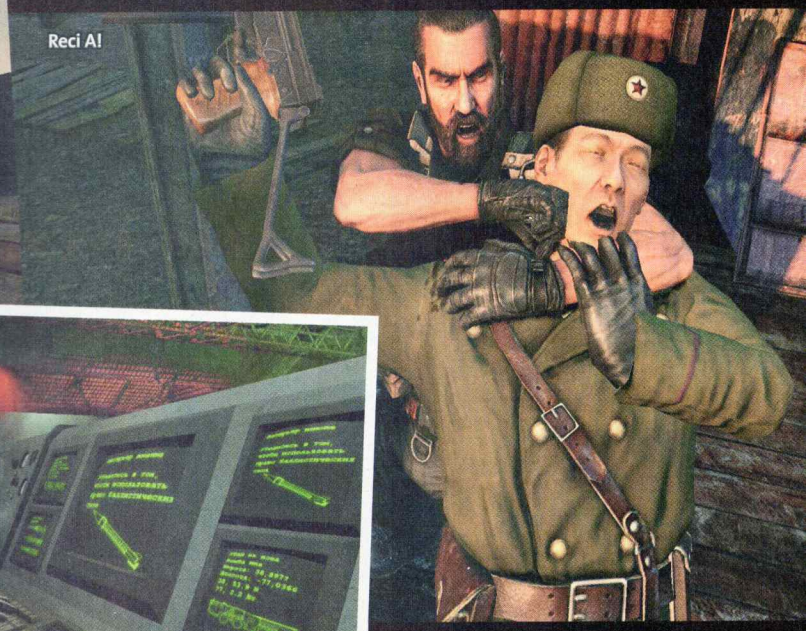
GRAFIKA: Planeta 51 je lepo prikazana, likovi su dobro animirani, mada su kat scene uzete iz filma. Okolina posle nekog vremena počinje da se ponavlja — 4

GAMEPLAY: Idi od mesta A do mesta B sporim i neokretnim vozilom da bi tamo igrao nezanimljivu mini-igru. I usput sakupi svakakve predmete — 2

ZAKLJUČAK: *Igra koja ne želi da odskoči ni po čemu i koja kao takva neće ostati zapamćena ni po čemu* — 2+

Tekst: Mihailo Tešić


Al' mi dobro stoji brada


Reci A!

Ah, gde je slovo Y na ruskoj tastaturi?

ROGUE WARRIOR

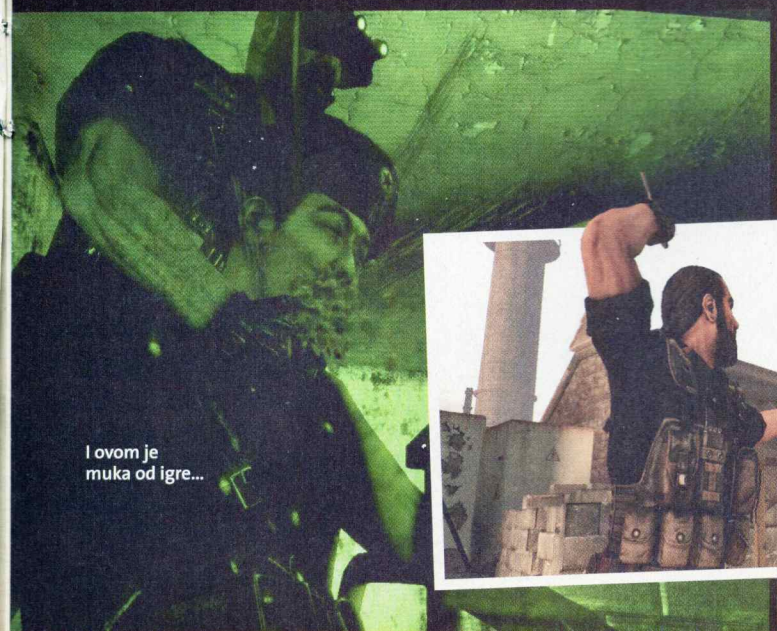
Miki Rork u ulozi živo... Hej, čekaj malo!

Sramni nekvalitet Rogue Warriora prosto je neverovatan, s obzirom na firme i talente koji su se potpisali na kutiju s igrom: Bethesda Softworks (Oblivion, Fallout 3) u ulozi izdavača, Rebellion (Aliens vs Predator, i onaj iz 1999. i onaj koji dolazi na proleće) kao razvojna ekipa te Miki Rork, koji je pozajmio glas glavnom junaku - odgovorni su za jednu od najgorih igara u protekloj godini. Rogue Warrior je pucačina iz prvog lica čija single-player kampanja traje dva sata (!), s grafikom i AI-jem koji bi se smatrali zastarelim 2001. godine, s glavnim junakom koji je toliko odbojan i iritantan da ćete poželeti da uđete u Matrix i zadavite ga golim rukama u engineu igre. Totalni promašaj, koji se prodaje po punoj ceni od 49 evra. Neverovatno, ali istinito.

Ričard "Demo Dick" Marćinko je američki specijalac čiji je tim poslat u Severnu Koreju da ispita obaveštajni trag o novoj vrsti projektila; stvari polaze k vragu, njegova ekipa gine na prilično glup način (ranjeni Korejac aktivira ručnu bombu), a izbezumljeni Dick odlučuje da ignoriše naređenje komande za povlačenje. Umesto bekstva, naš junak rešava da razbuca Korejce i njhove sovjetske mentore, demolira fabriku za proizvodnju projektila i hidrocentralu te sabotira sovjetsku bazu u kojoj su uskladišteni primerci proizvedeni dosad.

Sve to će potrajati manje od dva sata, tokom kojih ćete se naubijati komunista i naslušati bezbroj psovki i pljuvanja. Svako ubistvo Dick komentariše nekom varijacijom glagola FUCK! Mrtve protivnike častiće izrazima kao fuckbag, fuckshit, incompetent fuckin amateur, fucking communist i slično. Nemamo ništa protiv psovanja u igrama, ali kad se kompletan sadržaj priče u single-player kampanji svodi samo na fuck, fuckety fuck - to vrlo brzo počinje da smara. Sama akcija još je gora od poplave besmislenog psovanja. Nivoi su potpuno linearne stazice između pasivnih kulisa što ne dozvoljavaju apsolutno nikakvu devijaciju od tačno zacrtane staze, a protivnici vas neće skontati dok ne počnete da im pucate u telo i ignorisaće sve što se dešava oko njih. Zatim, tu su zadaci koji će se najčešće svoditi na praćenje bele kocke na radaru i postavljanje eksploziva na neku komunističku instalaciju. Sve, ali sve u vezi s Rogue Warriorom toliko je bedno izvedeno da nas prilično čudi što je takva blamaža uopšte puštena u prodaju.

Jedina svetla tačkica igre jesu manuelne likvidacije u stilu Punishera: protivnika koji vas nije primetio (ili onog kome ste pod vatrom prišli blizu) možete ubiti jednim potezom noža, dlana ili nekog drugog dela tela, slomiti mu vrat, prerezati tetive na nogama ili ga baciti preko ograde u provaliju. Surovo i solidno, ali nedovoljno da igru izvuče iz groba.


I ovom je muka od igre...

Ode komunjara

Rogue Warrior	
ŽANR:	FPS
IZDAVAČ:	Rebellion/Bethesda
BROJ IGRAČA:	1-8
IZAŠAO:	1. decembar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
ZAHTEVI:	CPU 3.4 GHz, 1 GB RAM, GF7900/ X1800
+	Ama baš ništa
-	Dva sata sadržaja za jednog igrača i multiplayer koji ne igra niko; loša grafika, ružni nivoi, nepostojeći AI
GRAFIKA:	Isprane teksture i jadna geometrija objekata; linearne stazice kroz nivoe koji izgledaju kao kartonske kulise — 2
GAMEPLAY:	Dvosatna single-player kampanja nije najgora stvar u vezi s igrom: beskorisna stealth mehanika i moronski AI - još su gori — 1
ZAKLJUČAK:	*Sigurno jedna od najgorih igara u prošloj godini* — 1+

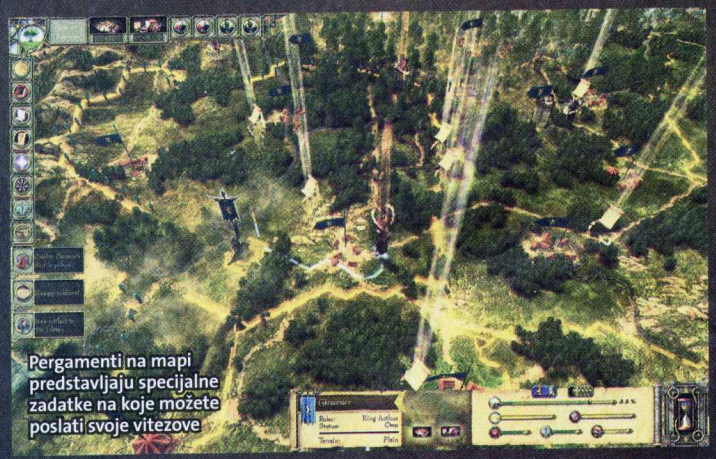
Tekst: Stojan Karamatijević

KING ARTHUR
THE ROLE-PLAYING WARGAME

Real time borbe kombinacija su Warhammera i serijala Total War

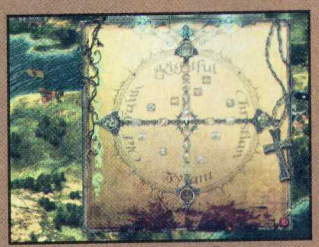
Malo ko nije čuo barem jednu verziju o kralju Arturu, maču ekskalibur, Dami iz Jezera, Merlinu, vitezovima okruglog stola itd. Najnovija igra koja se bavi ovom legendom - projekat je naših komšija. Mađarski razvojni studio odlučio se na veliki poduhvat: igra King Arthur jeste spoj serijala Total War, strategija Warhammer i tekstualnog RPG-a. Kako pretpostavljate, u ulozi ste čuvenog kralja Artura, kojem je cilj da ujedini Englesku pod jednom zastavom, naravno, svojom. Ali ova Engleska nije ona iz istorijskih knjiga, već je naseljavaju i razna mitološka bića iz legendi, vitezovi s magičnim moćima, dok su čarobnjaci i druidi redovna pojava. Uz pomoć vernih vitezova, lagano ćete osvajati teritorije, rešavati moralne dileme i slati vitezove na epske zadatke, koji mogu presudno uticati na dalji tok igranja itd. Armije pomerate po mapi na principu serijala Total War, a kada izbije sukob s neprijateljskom armijom, igra prelazi u real-time režim. Već na početku sukoba primetićete prvu inovaciju spram igara slične tematike. Ako vi napadate, birate teren na kojem ćete se boriti, što može biti od presudnog značaja. Primera radi, ako vam je armija sastavljena od mnogo jedinica lake pešadije, one dobijaju posebne bonuse u šumi i mogu napadati iz zasede. Sama mapa na kojoj se odvija borba sadrži i tzv. kritične lokacije (seoce, manastir i slično), čije vam zauzimanje donosi dodatne poene, neophodne za pobedu, a neke vam čak omogućavaju da se koristite nekim magijama. Ova opcija daje strateški element borbama, jer ne samo što ćete slati sve jedinice na protivnika i iščekivati rezultat - već ćete i pažljivo deliti armije kako bi zauzimale neke od kritičnih lokacija i čuvale ih.

Jedinice su manje-više standardne za to vreme, tako da imate mačevaoce, strelce, kopljanike, oklopljenu pešadiju i slično, s tim što su strelci malo prejaki. Svi vitezovi koje vodite imaju specifične ličnosti i atribute, kao i specijalne veštine i magijske moći (prizivanje meteora, stvaranje magle, što umanjuje vidljivost). Naravno, i jedinice i vitezovi u borbama sakupljaju iskustvo i napreduju po nivoima, što predstavlja RPG


Pergamenti na mapi predstavljaju specijalne zadatke na koje možete poslati svoje vitezove

GUI: Totalna kontrola

Pregled armije: Detaljan prikaz svake od jedinica i vitezova


Moralni grafikon: Smer u kome razvijate svog vladara

Okrugli sto: Dodela provincija, ispitivanje zarobljenih vitezova

Inventar: Oprema vitezova i prikaz predmeta na raspolaganju

Razvoj novih tehnologija na polju vojske, ekonomije i upravljanja državom

Mapa Britanije: Prikaz svih teritorija i vlasništva

Hoće li čuveni ekskalibur pomoći kralju Arturu da ujedini Englesku? Odgovor na to pitanje zavisi samo od vas

U igri nisu zastupljene samo istorijske jedinice već ima dosta i onih fantazijskih

Detaljna grafika u igri stvarno odiše srednjovekovnim utiskom

komponentu igre. Pomeranje po mapi odvija se u potezima, pri čemu je svaki potez jedno godišnje doba, s tim što se zimi ne možete kretati i boriti. Zima služi i da trenirate sve jedinice/vitezove koje/koji su sakupile/sakupili dovoljno iskustvenih poena da napreduju do sledećeg nivoa. Odluke koje donosite u igri i pri ispunjavanu specijalnih zadataka direktno utiču na vašu reputaciju, koja se kreće od tiranina do časnog i dobrog kralja. Pored toga, ovim odlukama određujete i većinsku religiju u svojoj zemlji, koja može biti hrišćanska ili paganska. Primera radi, ako često pomažete druidima, dobijaćete poene paganske religije. Ovaj odnos prikazan je veoma zanimljivo na točku uticaja - tu možete videti gde se nalazite i kako treba da nastavite. Svaki od ovih pravaca donosi specijalne bonuse, magije za heroje i slično. King Arthur je ambiciozna igra, koja je preuzela neke od boljih elemenata poznatih strategija, kombinovanih s nekoliko veoma originalnih ideja. Ipak, igra ima i loših strana. Najpre, brojni bagovi, koji često onemogućavaju normalno igranje, prosto vape za jednom ili više ozbiljnijih zakrpa. Drugi ozbiljan problem jeste težina. Igra je preteška i na lakšim nivoima, pogotovo što protivnici napreduju mnogo brže od vas. Kad su u pitanju mađarski razvojni studiji, to je praksa: dobri naslovi, ali često izuzetno teški i "obogaćeni" bagovima (stariji igrači odmah će se setiti izuzetnog naslova Reunion s početka ere PC računara). Ipak, igra je vredna vašeg truda i vremena.

Pačetina

Dosad su se pojavila tri zvanična patcha, što je rešilo problem s nekoliko bagova i umanjilo težinu igre, ali to je i dalje nedovoljno. U svakom slučaju, to što su objavljene već tri zakrpe - znači da razvojni studio reaguje na povratne informacije, što je za svaku pohvalu. Ove pačetine možete skinuti sa sajta: **www.kingarthurthewargame.com.**

King Arthur

ŽANR:	RTS/potezna strategija/RPG
IZDAVAČ:	NeoCore Games
PROIZVOĐAČ:	1
TERMIN:	24. novembar
PLATFORME:	PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI:	CPU 3.0 GHz, 1 GB RAM, VGA 256 MB, DirectX9.0c
+	Veoma lepa grafika, strateške inovacije, implementacija specijalnih zadataka, točak uticaja
-	Težina, neizbalansirana kampanja, bagovi

GRAFIKA: Igra King Arthur stvarno odiše atmosferom srednjovekovne Engleske, a odlična grafika bogata je detaljima — 4+

GAMEPLAY: Inovativna strategija stvarno vas može zalepiti za računar, ali pod uslovom da ste strpljivi i da tolerišete pomenute nedostatke — 4-

ZAKLJUČAK: *Ova igra je primer u kom bi smeru trebalo da se razvijaju strategije, pogotovo uzme li se u obzir da iza nje stoji relativno neiskusan razvojni tim* — **4**

Tekst: Vladislav Herbut

pc ps3 360

THE SABOTEUR™

Put do slobode preko trnja, bombi i sumanute vožnje

Kad je u Drugom svetskom ratu oslobođen Pariz - i kako? Istorija kaže da se to desilo avgusta 1944. godine, a da zaslugu za isterivanje nacista imaju američki pešadinci i tenkovi slobodne francuske armije Šarla de Gola. Pogrešno! Za izbavljanje Grada svetlosti iz nemačkih šaka zaslužan je jedan čovek: Šon Devlin, irski reli vozač, automehaničar i vagabund, čiji hobiji uključuju sabotaže, podmetanje eksploziva i rešetanje stotinak esesovaca iz mitraljeza na prazan stomak. Šta prašnjave knjige znaju (o zavičaju), kada imamo igre koje nam govore pravu istinu o finalu Drugog svetskog rata u Evropi?

The Saboteur je sandbox igra izrazito nasilnog karaktera, po osnovnoj ideji i izvođenju vrlo slična prethodnim naslovima Pandemic Studiosa (Mercenaries i Mercenaries 2: World in Flames). Ovaj križanac Assassin's Creeda, Grand Theft Autoa i Wolfensteina ne pretenduje na titulu istorijski autentične simulacije urbanog terorizma, ali uspeva u nameri da prenaglašenom akcijom vrhunski zabavi igrača. Pored podmetanja dinamita pod nemačke kamione, skladišta benzina i sabotaže raketnih lansera Fau 2, Šon je sposoban i za penjanje po zgradama u stilu Altaira ili Ecija Auditorija, a u stanju je da preživi direktan pogodak tenkovske granate u telo, sa sistemom regeneracije zdravlja na kome bi mu pozavideo i Džems Haulet, u narodu poznatiji kao Vulverin.

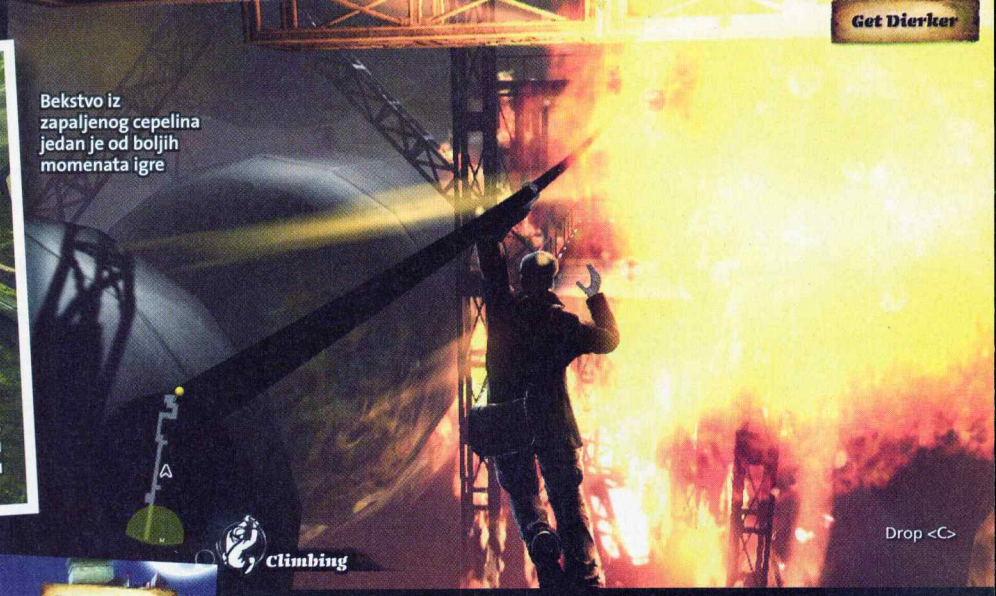
Kao i u svakoj sandbox igri, i u The Saboteuru nalazimo obavezne i opcione misije. Prve su sastavni deo zapleta igre, koji uključuje saradnju s francuskim pokretom otpora u misiji postepenog oslobađanja Pariza od nemačke okupacije i delove lične prirode, to jest Šonov osvetnički pohod zbog smrti starog prijatelja u šakama zlog nacističkog pukovnika. Opcione misije uglavnom se svode na razaranje nemačkih instalacija i likvidaciju značajnih nacista, a obe vrste misija donose vam profit u vidu "kontraband robe" (obična valuta), kojom od crnoberzijanaca kupujete nove i moćnije primerke oružja i municiju za njih, kao i mape distrikata u Parizu i neke borbene bonuse. Šon poseduje i specijalne borbene sposobnosti, koje ćete takođe otključavati u igri, najčešće ispunjavajući uslov vezan za likvidaciju tačno određenih neprijatelja ili demoliranje određenog broja instalacija. Sandbox ne bi bio pravi sandbox kad ne bi omogućio krađu i vožnju kola, a The Saboteur na ovom planu ni ma-

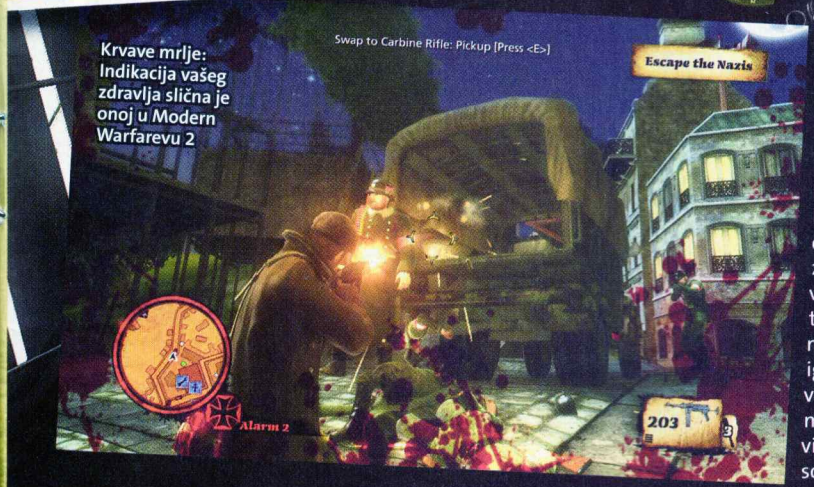
Sunčanje u toplesu sprečava pojavu neželjenih razlika u nijansi tena

Doriss Girl: Tonight, I dance for your eyes only.

Nemački Terror Squad specijalci najjači su protivnici u igri

Kros-kantri trke, kvalitan predah u borbi za slobodu


Bekstvo iz zapaljenog cepelina jedan je od boljih momenata igre


Krvave mrlje: Indikacija vašeg zdravlja slična je onoj u Modern Warfarevu 2

lo ne razočarava. Mnogi autentično modelovani putnički automobili iz četrdesetih godina prošlog veka dopunjeni su nemačkim kamionima, oklopnim vozilima, pa čak i tenkovima, koje ćete imati priliku da provozate, gazeći, granatirajući i mitraljirajući mrske okupatore. Za razbijanje nasilne monotonije zadužena je Šonova sposobnost maskiranja u nemačke uniforme (ali samo ako Švabu ubijete rukama, rupe od metaka su no-no), usled čega igra jednim potezom prerasta u akcionu šunjalicu. No prikradanje i ubijanje iz zasede nemaju preveliku poentu, jer je Šon bukvalno neranjiv u oružanim obračunima. Tu je i vremenski faktor, koji će vas odbiti od stealth pristupa: šunjanje i planiranje traju neuporedivo duže od gaženja i pucanja u glavu, što će nestrpljive igrače motivisati da sve situacije u igri rešavaju silom.

Hardverska zahtevnost igre jeste najveći kamen spoticanja ovog šarmantnog naslova, ako se izuzme bag što je onemogućavao igranje na nekim modelima ATI grafičkih karata, umnogome ublažen poslednjim patchom. Igra zaista zahteva jak računar da bi frejmrejt bio iole prihvatljiv, ali "zaslugu" za to ne možemo pripisati kvalitetu grafike, već običnoj neoptimizovanosti koda igre. U svakoj borbenoj situaciji koja uključuje više od tri protivnika, ili pri brzoj vožnji gradskim ulicama ili okolinom - igra počinje da zapinje kao davljenik koji se bori za vazduh, što će vas (možda) podsetiti na pokušaj igranja Crysisa na mašini na kojoj ste bez problema igrali Far Cry. Kvalitet grafike u igri varira kao i frejmrejt: modeli nemačkih vojnika, automobila, građevina i objekata uopšte urađeni su solidno, ali njihove teksture, jednostavno, nisu dovoljno detaljne. Jedan cool grafički fazon, međutim, delimično vadi stvar: na početku, to jest kad posle dugačkog prologa/uvoda stignete u Pariz - sve oko vas biće crno-belo, s naglašenim tragovima boje samo u vrlo specifičnim slučajevima (svetlo s prozora, ulična rasveta, crveni nacistički ručni povezi...), što valjda simbolizuje patnju same prirode pod nacističkom čizmom. S oslobađanjem delova grada od nemačke okupacije, svet će progresivno dobijati boju, da bi mu naposletku "ten" postao normalan. Dobar fazon, dosad neviđen.

Šta zna dete šta je tenk...

Verovali ili ne, ovo vozilo se zove Gestapo cruiser

Je li neko sumnjao u hepiend?

The Saboteur

ŽANR:	akciona sandbox igra
IZDAVAČ:	Pandemic Studios/EA
BROJ IGRAČA:	1
TERMIN:	8. decembar 2009.
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, XD1, PSP
ZAHTEVI:	Intel DualCore 2.4 GHz, 2 GB RAM, GF7800 GTX

\+ Odlična akcija, obilje opcija za uništavanje nacista; simpatičan glavni junak igre

\- Hardverska zahtevnost neprimerena kvalitetu grafike; igra pravi problema s ATI kartama; gameplay bagovi

GRAFIKA: Efekat vraćanja boje u oslobođenje delove grada jeste cool, ali neproporcionalnost između kvaliteta vizuelnog prikaza i zahtevnosti igre - nije — 4-

GAMEPLAY: Igra sledi najbolje tradicije nasilnih sandbox naslova. Opciono uništavanje nacističke borbene tehnike i instalacija — 4+

ZAKLJUČAK: *Iako zbog bagova ne spada u prvu klasu sandbox igara - The Saboteur, ipak, zaslužuje da mu posvetite nekoliko dana* — **4**

Tekst: Stojan Karamatijević

SERIOUS SAM HD

Ozbiljni Sima u novom hajdefinišn odelu

Serious Sam HD - The First Encounter nije ništa drugo do originalni Serious Sam zapakovan u moderan 3D engine: gameplay, scenario, nivoi i oružja potpuno su identični kao i osmogodišnja igračka legenda iz susedne nam Hrvatske. Iako bi se reklo da je ovo zamerka, nipošto nije tako. Dizajn Ozbiljnog Sime jeste vanvremenski: to je jednostavna, zabavna i nadasve zarazna igra, kojoj osveženi 3D engine pomaže da pridobije novu generaciju potrošača.

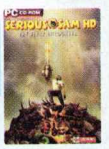
Šta je ono što Serious Sam izdvaja o drugih pucačina u prvom licu? Pre svega, to je činjenica što igra samu sebe ne shvata ozbiljno. Sveopšte blesavilo, najkarakterističnije u dizajnu protivnika i oružja, dodatno je pojačano Semovim komentarima, koje će on u stilu Duke Nukema povremeno izvaljivati pre ključnih borbenih situacija ili posle njih. Drugi i ozbiljniji atribut kvaliteta jeste megazarazan šuterski gamplay, koji vas veći deo igre dovodi u potpuno sulude borbene situacije, usmeravajući ka vama desetine (pa i stotine) protivnika istovremeno. Obilje ciljeva + supermoćno naoružanje = adrenalinska zabava. Ova stara jednačina i danas funkcioniše podjednako dobro kao pre osam godina.

Priča koja opravdava besomučno kokanje podjednako je jednostavna kao i sam gameplay. Invazija demonskih vanzemaljaca, kojoj zemaljske snage ne uspevaju da se odupru, ostavlja komandi jedino moguće rešenje: poslati najboljeg među najboljima u prošlost kako bi se elijeni uništili pre nego što suviše ojačaju. Izbor pada na Sama (Serious) Stonea, to jest na vas u njegovoj ulozi. Dalji razvoj priče prilično je banalan, a prezentovaće vam se preko kraćih animacija urađenih u engineu igre, kao i u porukama koje ćete dobijati od Natriške, "ženskog" kompjutera koji pomalo podseća na Cortanu iz Halo igara.

Za mlađe čitaoce, navikle na pucačine s obnavljajućim health poenima, mogućnošću zauzimanja zaklona i drugim "novotarijama", jednostavnost Seriousa Sama može delovati zastarelo. Kao i u svim pucačinama stare generacije, i ovde ćete stalno sakupljati prvu pomoć i komadiće oklopa, pokušavati da preživite i igrati mnogo opreznije nego što ste, možda, navikli. Zaletanje u masu, kokanje i bežanje u zaklon (radi obnove healtha) ovde, jednostavno, ne postoje kao razumna strategija.

HD aspekt igre Serious Sam svodi se na potpuno nov 3D engine, koji pogoni igru u PC verziji i onoj za Xbox 360, mada rezultati nipošto nisu ultraspektakularni (ne očekujte nov Crysis ili nešto slično tome). Nekoliko novih efekata, redizajnirana voda kojoj su dodate kompleksne refleksije, rezolucije za wide monitore i teksture mnogo detaljnije od onih iz originala - osnovna su obeležja HD verzije igre Serious Sam. Poput "low definition" originala, igra nije preterano hardverski zahtevna, što najširoj publici omogućava gladak i tečan gameplay.

Serious Sam HD



ŽANR: FPS
IZDAVAČ: Croteam/Devolver Digital
BROJ IGRAČA: 1-16
TERMIN: 24. 11 2009.
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, GeForce 7600

\+ Gameplay identičan legendarnom originalu
\- Novi 3D engine i nije baš toliko spektakularan

GRAFIKA: Nekoliko novih efekata, rezolucije za wide monitore i teksture mnogo detaljnije od onih iz originala - osnovna su obeležja HD verzije igre Serious Sam — 4

GAMEPLAY: Nema nikakvih izmena u odnosu na slavnog pretka, ali, ruku na srce, one nikom i ne trebaju: Serious Sam HD sjajan je takav kakav jeste — 4

ZAKLJUČAK: *Odlična prilika da ponovo provozate jednu od najboljih klasičnih pucačina prve decenije XXI veka* — 4

Tekst: Stojan Karamatijević

15:00
SVAKOG PONEDELJKA

TAKING THE STAGE

DA LI JE SAMO TALENAT DOVOLJAN?

WWW.MTV.RS

MTV MUSIC TELEVISION

Baba za dedu, deda za repu

grand theft auto Episodes From Liberty City

Obavezna lektira za svakog ljubitelja igara Grand Theft Auto

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City jeste samostalno DVD izdanje na kome su dve DLC ekspanzije za Grand Theft Auto IV, koje su prethodno bile dostupne isključivo online, putem mreže Xbox Live. The Lost and Damned, o kome smo pisali u aprilskom broju prošle godine, i Ballad of Gay Tony - dolaze na jednom disku i donose materijal koji po dužini staje rame uz rame s osnovnom igrom, pretičući je po kvalitetu i raznovrsnosti sadržaja. Ova kompilacija ne zahteva posedovanje originalne igre: u pitanju je klasično standalone izdanje, u kome možete uživati a da prethodno ne gustirate avanture Nika Belića, mada će užitak biti intenzivniji ukoliko ste ih svojevremeno odigrali. Nika ćete povremeno sretati u obe kampanje (koje se, uostalom, sprovode uporedo s onom osnovnom), što će vam sigurno izmamiti nekoliko setnih osmeha. Ballad of Gay Tony kreira najkompleksniji i, može se reći, najkontroverzniji i najosmišljeniji GTA zaplet u bogatoj istoriji ovog popularnog serijala. Ova kampanja donosi priču o Luisu Lopezu i Toniju Princu, poslovnim partnerima i suvlasnicima nekoliko noćnih klubova u Liberty Cityju. Luis je mladi Latinos, povratnik iz zatvora kojeg je na pravi put izveo problematični homos što ga muči kriza srednjih godina. Biznis im propada, dugovi se gomilaju, a mafija od koje su pozajmili novac ne želi da čuje kukanje o teškoj ekonomskoj situaciji u društvu. Da bi izašli iz bule i stali na profitabilan kolosek, ovi nemogući partneri zaglibiće u kriminal i upasti u nekoliko tuceta potpuno suludih situacija. Kampanja je prepuna neverovatno upečatljivih likova, mežu kojima se ponajviše izdvaja razvratni sin arapskog milionera: njegovi monolozi i misije koje će vam dodeljivati predstavljaju vrhunac ludog humora u GTA igrama. Fokus Klebicovih avantura iz The Lost and Damneda bili su motori, a u Toniju Pederu tu titulu preuzimaju helikopteri i padobrani. Mnoge misije provešćete u vazduhu, pilotirajući "zrakomlatima", mitraljirajući i raketirajući loše momke na tlu i vodi, a nekoliko puta ćete iskakati, spuštati se padobranom i dobijati potpuno novu perspektivu Liberty Cityja. Od ostalih novina ove ekspanzije, valja izdvojiti i gomilu opcionih aktivnosti koje su vam na raspolaganju: pored "base jumpinga" (mini-misija u kojoj se s padobranom suočavate s različitim izazovima), omogućeno vam je da se kladite i borite u ilegalnim arenama (tzv. Cage Fights), a u diskotekama možete pristupiti "dancing" mini-igrama s ribama na plesnom podijumu. Ako pažljivo pratite ritam i napunite skalu do vrha, impresioniraćete gospođicu, koja će vas nagraditi kraćom pustolovinom u WC-u.

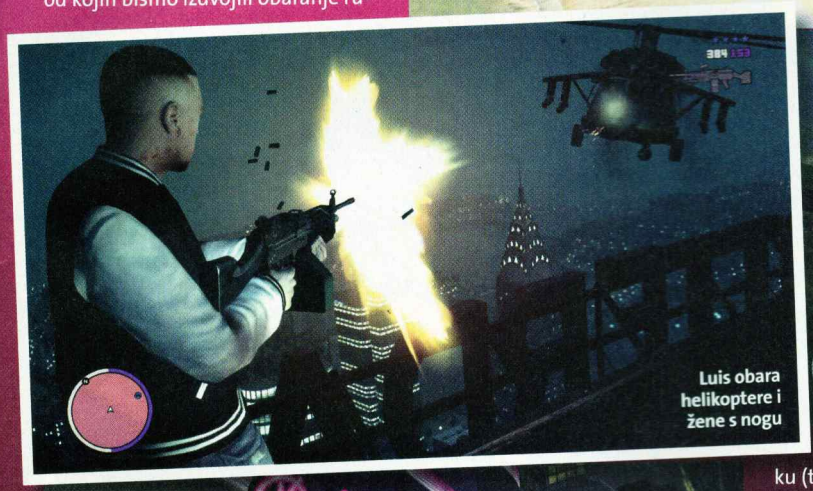
Što se tiče The Lost and Damneda... Jedna od najvidljivijih izmena što ih donosi ovaj DLC jeste redizajnirana vožnja na motoru, koji je u osnovnoj igri bio previše iritantan jer se s nje-

Igraj, mala, pa poskoči da ti vidim crne oči

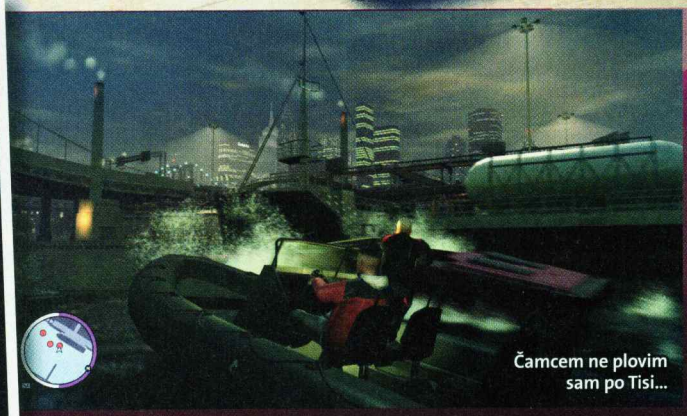
Taksisti uvek prave probleme u saobraćaju

ga lako padalo. Budući da je osnovni lajtmotiv The Lost and Damneda "motorašenje" u ulozi člana bajkerske bande, dizajneri su kontrolu dvotočkaša olakšali "zalepivši" vašu pozadinu za sic. Kontrole su olakšane (pogotovo pri oštrim skretanjima), pa ne stvaraju utisak kroćenja divljeg konja. S motora sada možete pasti samo u ekstremnim slučajevima, što ga čini mnogo superiornijim prevoznim sredstvom od glomaznih automobila, koje nećete ni poželeti ni imati potrebe da vozite. Dodatni sadržaj svodi se na nekoliko novih igara u slobodnim aktivnostima u pauzama glavnih i sporednih misija, od kojih bismo izdvojili obaranje ru-

Raščišćavanje saobraćajne gužve



Luis obara helikoptere i žene s nogu

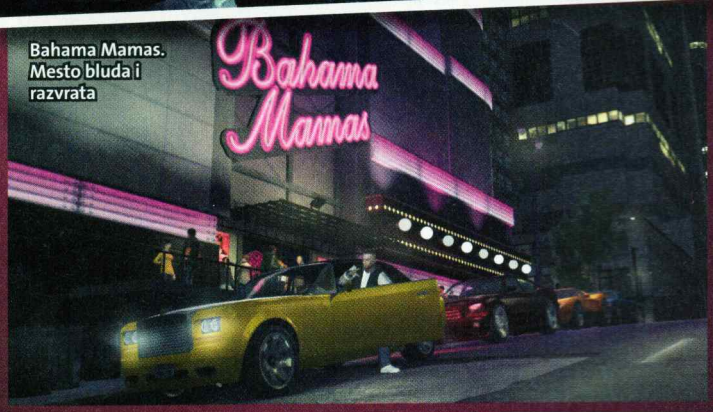


Čamcem ne plovim sam po Tisi...

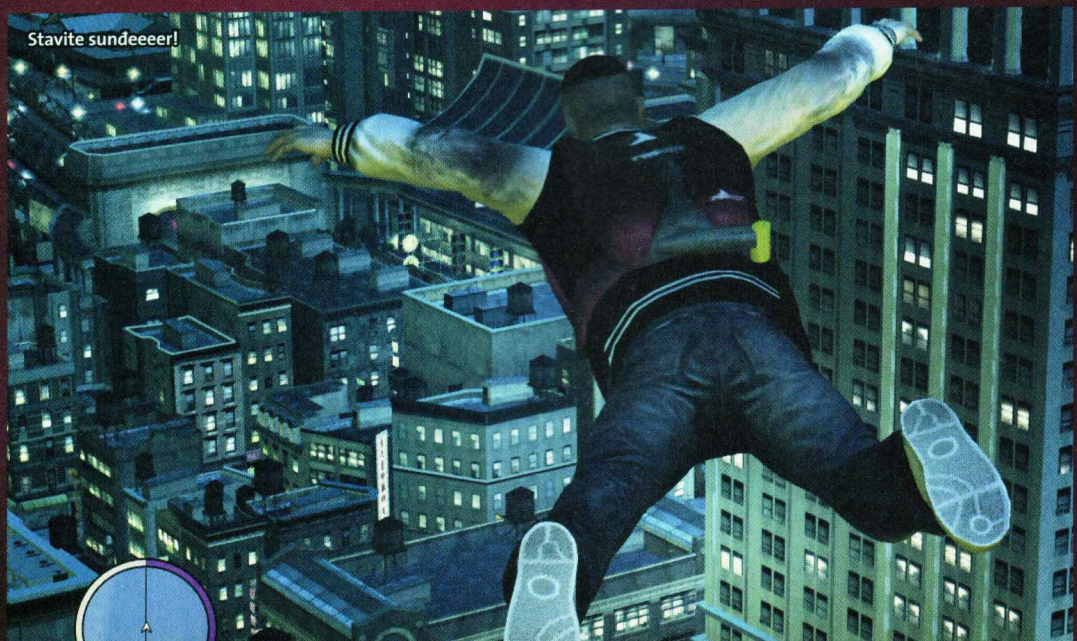
ku (tj. krbanje) i air hockey. U igru su ubačena i nova oružja: automatska sačmara, lanser granata i klasičan kratež dopunjuju arsenal, koji je i bez njih bio impresivan.

Najkorisnija novina koju donose obe ekspanzije jesu čekpointi unutar misija, koji drastično štede vreme ukoliko vam se desi da zaginete na poslednjem stadijumu nekog kompleksnog zadatka. Složeniji karakter i prosečno duže misije u okviru oba DLC-a čine ih praktično neophodnim: bez njih bi vam sledovalo zaista mnogo nerviranja.

DLC kampanje za Grand Theft Auto IV i dalje su ekskluzivne za Xbox 360: Microsoft je navodno platio 50 miliona dolara Rockstar Gamesu da "zaboravi" na PC i Playstation 3, što je poslovna praksa koja opravdano izaziva negodovanje. Ipak, krajem prošle godine počele su kružiti glasine da se The Lost and Damned portuje na PC, s datumom izlaska koji bi koincidirao s godišnjicom njegove premijere na Xboxu 360. Ako se ovo pokaže verodostojnim, PC Gay Tony možemo očekivati oko sledeće Nove godine.



Bahama Mamas. Mesto bluda i razvrata



Stavite sunđeeeer!

GTA: Episodes from Liberty City

ŽANR:	akciona sandbox igra
IZDAVAČ:	Rockstar
BROJ IGRAČA:	1-16
TERMIN:	24. oktobar
PLATFORME:	PC, PS3, 360, Wii, PS2, NDS, PSP
PODRŽAVA:	16:9, 480p, 720p, 1080p, Dolby Digital 5.1, Xbox Live!

\+ Dve sjajne GTA IV ekspanzije na jednom DVD-u; odličan Ballad of Gay Tony!

\- Grafički engine polako pokazuje znake starosti

GRAFIKA: Nema nikakvih posebnih izmena u odnosu na GTA IV: 3D engine bio je pre dve godine fantastičan, a sad je samo OK — 4

GAMEPLAY: Kao i u slučaju osnovne igre, i ovde vam predstoji bogat koktel vožnje, ubijanja, fantastičnih likova i solidne akcije — 5

ZAKLJUČAK: *Ako sebe smatrate GTA fanom, propustiti ovo bilo bi ravno kriminalu* — 5

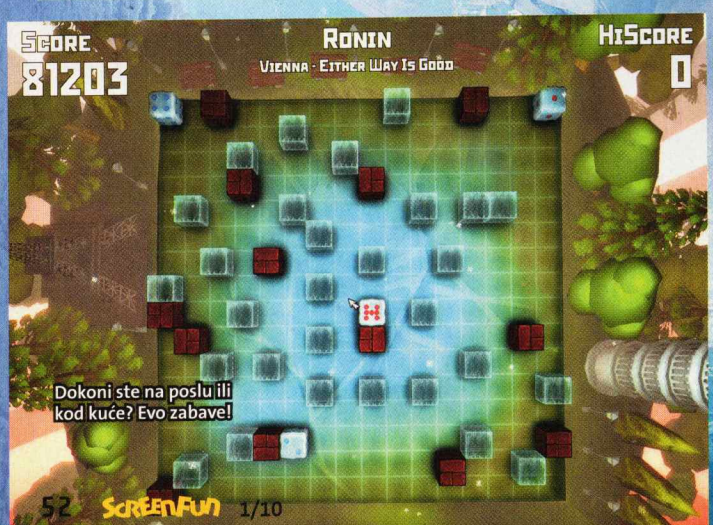
Tekst: Stojan Karamatijević

ZIRO

Rimejk čuvenog Sokobana ili nešto potpuno novo?

Posle Pyroblazera, novosadski razvojni tim Eipix odlučio je da se oproba u žanru logičkih igara. Ziro na prvi pogled najviše podseća na prastari i legendarni Sokoban (igra stara "samo" 27 godina), s tim što je sve zapakovano u moderniju grafiku i malo drugačiju tematiku. Iako priča u ovakvim igrama i nije toliko bitna, mora se naglasiti da je ona u igri Ziro malo konfuzna. Klimatske promene na Zemlji uzrokovale su buđenje Ziroa, najmlađeg člana prastarog reda zaštitnika planete, koji je neka varijanta Sneška Belića?! Ipak, ova priča je dobra osnova za poruke o zaštiti životne sredine, koje se provlače kroz igru. Sama igra sastoji se od nekih 300 nivoa, na kojima morate ohladiti Zemlju uništavajući ledene kocke s brojevima. Uništavate ih tako što spajate dve iste, mada je glavna začkoljica u tome što se kocka, kad je pomerate u jednom smeru, zaustavlja dok god ne naiđe na neku prepreku. Pored toga, postoji gomila specijalnih kocaka, kao one što umanjuju i povećavaju vrednost kocke s kojom se spoje, pa one koje možete samo jednom pomeriti i slično. Naravno, cilj vam je da svaki nivo očistite. Neki od nivoa prilično su laki - rešenja su očigledna na prvi pogled, dok su neki prilično frustrirajući, pogotovo zato što ne postoji opcija za poništavanje poslednjeg poteza, tako da, napravite li grešku, morate sve iz početka. Igra podržava tri režima igranja i tri nivoa težine. U svakom slučaju, moraćete dobro napregnuti sive moždane ćelije ako želite da završite sve nivoe igre. Režimi igranja jesu Quest, Skill i Practice. Quest vas vodi po mapi sveta, na kojoj morate "hladiti" sve poznatije gradove, u Skillu možete igrati nivo za nivoom bez navigacije po mapi, dok ime režima Practice dovoljno govori o njemu. Različite nivoe težine odlikuje kraći rok i manje poteza za završavanje nivoa.

Sudar dveju ledenih kocaka s istim brojevima



Tristotinak nivoa obećava višesatnu zanimaciju, mada su igre ovog tipa više za kratke predahe, kada imate vremena za nekoliko nivoa. Dešava se, doduše, da to potraje jer igra može biti zarazna, pogotovo ako ste ljubitelj ovog žanra.

U eri high-end pucačina, visokobudžetnih MMORPG-ova, kvalitetnih strategija i RPG-ova koji imaju bolje zaplete od većine knjiga te tematike, Ziro možda deluje zastarelo i siromašno. Ali ovakve igre imaju svoje fanove, dok, s druge strane, svaki napredak na polju domaće produkcije kompjuterskih igara zaslužuje pažnju ovdašnjih igrača.

Ziro

ŽANR: logička
IZDAVAČ: Kokakiki
BROJ IGRAČA: 1
TERMIN: 8. decembar
PLATFORME: PC PS3 360 Wii PS2 NDS PSP
ZAHTEVI: CPU 1,5 GHz, RAM 256 MB, DirectX 9.0c i Shader Model 2.0

\+ Zaraznost, 300 nivoa, simpatična grafika, saveti o zaštiti životne sredine

\- Hardverska zahtevnost, s obzirom na gameplay, težina nekih nivoa, konfuzna priča

GRAFIKA: Grafika u igri je simpatična, iako za ovaj žanr to nije od presudnog značaja — 4-

GAMEPLAY: U jednom momentu nećete moći da prestanete da igrate, a u drugom ćete isfrustrirani želeti da razbijete glavom monitor — 3+

ZAKLJUČAK: *Ziro je igra koju će fanovi ovog žanra sigurno zavoleti, dok će većinu početnika odbiti neki od težih nivoa* — 4

VIRTUAL SHOP
www.virualshop.rs

Bul.Mihaila Pupina 85
011 - 311 20 49
065 - VIRTUAL

Kumodraška 5
011 - 247 57 87
066 - VIRTUAL

Osvojite Sony PS2 i PSP

GMC-YU poklanja vam PS2 i PSP!
Sve što treba da uradite jeste da na broj 6945 pošaljete SMS, ispred kojeg treba da otkucate prefiks sfun ps2 ili sfun psp.
Na kraju poruke dodajte svoje ime, prezime i adresu.
Primer pravilnog SMS-a:
sfun psp a Paja Pejić, Ulica 23, Grad

Dobitnik PS2 iz prošlog broja:
Miloš Prosić,
Novi Pazar (063887xxxx)

Dobitnik PSP iz prošlog broja:
Oliver Vasić,
Bačko Gradište (064243xxxx)

Cena SMS-a iznosi 20 dinara + PDV i važi za korisnike MT:S i Telenor mreže. Oglašivač A&K d. o. o. preuzima odgovornost za funkcionisanje SMS Medij servisa.

34999.00

19999.00

26999.00

15999.00

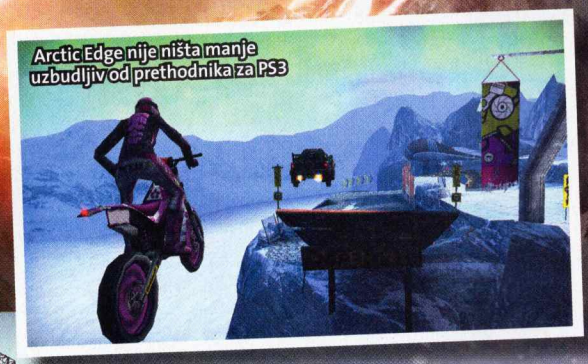
19999.00

29999.00

šta bi ti da probaš?

PLAYSTATION 3
XBOX 360
Nintendo Wii
PS2 PlayStation 2
PSP PlayStation Portable
NINTENDO DS

MotorStorm: Arctic Edge


Arctic Edge nije ništa manje uzbudljiv od prethodnika za PS3

Ako vam je zabava bitnija od realizma, znajte da MotorStorm: Artic Edge nije samo jedna od najboljih vožnji za PSP već i jedna od najboljih igara za ovaj sistem koje su se dosad pojavile. Ukoliko ste igrali neki od prethodna dva nastavka, jasno vam je šta možete očekivati, jedino je okruženje potpuno novo, jer se sada trkate u arktičkom predelu. Izvođenje je savršeno prilagođeno PSP-u, a online mod za maksimalno šest igrača još je jedan veliki plus. Grafika se, naravno, ne može porediti s onom iz PS3 izdanja, ali za standarde PSP-a - deluje sjajno, naročito ako se ima u vidu da je na stazi s vama još devet vrlo agresivnih rivala. Zato povremene primetne padove brzine animacije ne treba mnogo kritikovati. Zvuk je sjajan, naročito licencirana muzička podloga, koju čine hitovi sastava The Prodigy, Queens of the Stone Age ili The Hives. Bez obzira na to što ne donosi praktično ništa novo osim ambijenta, Arctic Edge je pravi primer kako treba da izgleda vožnja za džepnu konzolu.

MotorStorm: Arctic Edge 5

- \+ Odlična grafika i muzička podloga, sjajan multiplayer
- \- Ne unosi ništa novo u serijal

Prolazeći kroz dublji sneg, hladite turbopogon

PSP U OFANZIVI

Šta se vrti na konzoli PlayStation Portable? (jesen/zima 2010)

Iako su mnogi prognozirali da PSP neće preživeti prošlu godinu, ispalo je da je ona bila dosad najuspešnija za ovaj sistem, o čemu svedoči i mnogo sjajnih igara što su se pojavile prethodnih nekoliko meseci. Za vas smo izdvojili neke od njih.

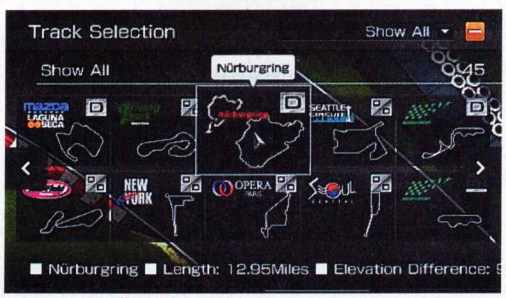
Gran Turismo

Čitavih pet godina nakon prve najave, GT se konačno pojavio u verziji za PSP, a njegov izlazak poklopio se s premijerom PSP Go. Ovo izdanje odlikuje sulud broj automobila (preko 800) i praktično sve staze iz Gran Turisma 4, ali je problem što nema nikakve karijere, već umesto toga možete voziti jedino pojedinačne trke, drift i Driving Challenge. Kontrole su odlične, ali je osećaj brzine mogao biti bolji. Grafika je gotovo na nivou GT 4, a sve radi u impresivnih 60 frejmova u sekundi.

Gran Turismo 4

- \+ Fenomenalan izbor automobila i staza, odlične kontrole
- \- Slab osećaj brzine, nema karijere

Igranje sa živim igračima rešava problem s očajnim AI-jem



Igra poseduje čak 35 staza

Soulcalibur: Broken Destiny

Kratos se savršeno uklapa u Soulcalibur svet

Posebna verzija Soulcalibura za PSP deli sudbinu Gran Turisma. S jedne strane, imamo mnoštvo likova (uključujući Kratosa iz serijala God of War) i prelepu grafičku podlogu, a s druge, ne baš sjajan izbor modova. Arcade uopšte ne postoji, a glavni režim Gauntlet brzo postaje dosadan. Bez obzira na to, i dalje je u pitanju odlična borilačka igra, iako realno nije na nivou Tekkena 6.

Soulcalibur: Broken Destiny 4+

- \+ Odlična grafika, sjajan izbor likova
- \- Loš izbor modova za jednog igrača

Formula 1 2009

Formula 1 2009 jeste prva simulacija "najbržeg cirkusa" koju je Codemasters objavio nakon pribavljanja F1 licence. Osim svih staza i timova, ovo ostvarenje može ponuditi nekoliko igračkih modova, među kojima je i trogodišnja karijera. Nažalost, ona je urađena na brzinu, pa se jedva razlikuje od klasične sezone. Kontrolni sistem je dobro osmišljen, a i grafička podloga je sasvim solidna i praktično na nivou Wii verzije.

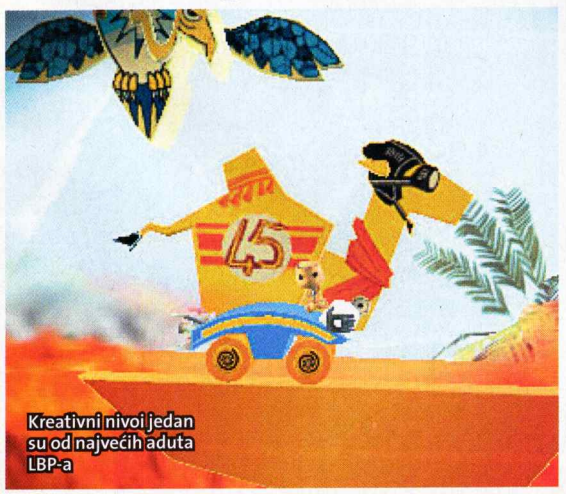
Formula 1 2009 4

- \+ Dobar kontrolni sistem i solidna grafika
- \- Loše osmišljena karijera, AI

Prva i jedina igra u kojoj se možete naći u koži Vettela ili Hamiltona

Razlike u snazi bolida vrlo su izražene

LittleBigPlanet


Kreativni nivoi jedan su od najvećih aduta LBP-a

Portabl izdanje jedne od najboljih igara za PS3 predstavlja vrlo prijatno iznenađenje. Jednostavan kontrolni sistem iz originalne verzije potpuno je očuvan, a čak je i grafička podloga sjajna, najviše zbog vrlo kreativnih nivoa, koje i sami možete napraviti i podeliti s drugim igračima. Šteta je jedino što nema nikakvog multiplayera, a solo kampanja ne traje duže od pet sati. Ipak, mnogo propuštate ako ga ne nabavite.

LittleBigPlanet 5

- \+ Sjajno očuvane gotovo sve karakteristike PS3 verzije, kreiranje nivoa
- \- Nema nikakvog multiplayera

NE PROPUSTITI!

Još četiri odlične igre za vašu konzolu Playstation Portable koje morate isprobati

Pangya: Fantasy Golf

Ako ne volite golf, Pangya ima dobre šanse da to promeni

Izuzetno simpatična, zabavna i jednostavna arkada, zasnovana na online naslovu istog imena.

Dissidia: Final Fantasy

Dissidia je prava poslastica za sve koji vole Final Fantasy

Jedan od najvećih lanjskih hitova za PSP ukršta likove iz prvih 12 igara Final Fantasy.

Football Manager 2010

Novi FM je znatno uviđavniji prema početnicima

Najbolji menadžer za PSP ove godine donosi kvalitetniji AI, mogućnost poređenja igrača, ali i veću pomoć stručnih saradnika u vođenju tima.

Rock Band: Unplugged

Preko PlayStation Storea, moguće je ubaciti još nekoliko desetina pesama u igru

Prvo izdanje serijala za PSP donosi preko 40 pesama i mogućnost sviranja svih instrumenata u bendu.

Tekst: Vladimir Dolapčev

PES 2010 MODDING

Kako dovesti u red ono što Konami nije mogao

Kad se pojavio International Superstar Soccer, prva igra u serijalu koji danas znamo kao Pro Evolution Soccer, licencirani sadržaj nije bio posebno važan - čak ga ni konkurentska FIFA nije imala. Međutim, kako su godine prolazile a apetiti ka većoj autentičnosti rasli, počeli su se javljati problemi. Kao veći i sposobniji igrač, Electonic Arts obezbedio je sebi ekskluzivna prava, ostavljajući Konamiju da sakuplja mrvice. Stanje je postalo posebno tragično u nekoliko poslednjih godina, jer su sada, pored Premijer lige, i španska i italijanska nacionalna takmičenja nepotpuna, dok Bundesliga više ne postoji ni u izmišljenoj formi. Ipak, s razvojem interneta i izlaskom PES-a i za PC - počele su masovne modifikacije, prvenstveno option fajlovi, kojima se reguliše ono što je najvažnije - imena timova, igrača, takmičenja, pa i dresovi i grbovi. Sve ostale prepravke vezane su za grafiku i omogućavaju vam da osmislite nov izgled igre, menjajući travnatu podlogu, menije, reklame na stadionima i još mnogo toga. Naravno, to donosi i određene glavobolje, jer ih nije uvek moguće uskladiti s option fajlovima. Zato se kompletna rešenja, kao tri patcha što vam ih ovde predstavljamo, čine kao trenutno najbolji izbor.

PESEdit patch

Ovaj patch odmah je postao popularan jer se pojavio nekoliko dana pošto je izašao PES 2010. Otada se svakog meseca objavi nekoliko novih verzija. Najveći kvalitet mu je to što je kompletan fokus na onom najvažnijem - proširivanju broja ekipa i njihovom ažuriranju. Tako su spisku reprezentacija odavno dodati Novi Zeland i Alžir, pa su u igri svi timovi koji će učestvovati na Svetskom prvenstvu u Južnoafričkoj Republici. Uz njih, tu su i egzotičnije nacije, poput Kipra, Burkine Faso, Indonezije, pa čak i Makedonije, tako da su sad tu sve zemlje bivše Jugoslavije. Od klubova, ubačene su praktično sve ekipe iz grupne faze evrotakmičenja ove sezone (dakle, i Partizan), ali i mnogo predstavnika Južne Amerike. Kao poseban bonus, autori su integrisali i Bundesligu 2, što je interesantno svima koji žele da igraju Master ligu. Zato što je aktuelan i kompaktan, preporučujemo ga svima kojima je preciznost sastava daleko najvažniji kriterijum i koji ne mare mnogo što se na ostalim elementima (barem zasad) nije radilo ništa.

Adresa: pes2008editing.blogspot.com
Veličina: 180 MB

PESEdit patch gotovo da nije menjao grafičku podlogu

Na naše iznenađenje, FK Partizan urađen je veoma dobro

Osim licenciranja Premijer lige, PESedit patch poseduje i sjajno kreiranu Bundes ligu

All National Teams Patch

Oduvek ste želeli da odigrate lokalni derbi između Hongkonga i Makaa, ili pak da vodite reprezentaciju Tanzanije? Ako jeste, ovo je patch za vas! Ovaj projekat delo je domaćih fanova i sadrži praktično sve fudbalske reprezentacije na svetu, tako da ih ima preko 200! Autori uglavnom nisu dirali ekipe koje napravio Konami, ali su zato uložili ogroman trud da dođu do podataka o svim ostalima. Zahvaljujući Facebooku, uspostavljen je kontakt s ljudima širom sveta, uključujući i igrače reprezentacija poput Madagaskara, Guama, Bocvane ili Britanskih Devičanskih Ostrva.

Pored ogromnog posla u kreiranju stotina igrača, patch sadrži još nekoliko lepih stvari. Tu je potpuno nov intro, promenjen izgled menija i grafika, preko 120 novih lica za fudbalere, nove lopte i travnata podloga za većinu stadiona, a kao poseban bonus, patch ima poseban exe fajl! To znači da ga je moguće koristiti uporedo s drugim patchevima, bez bojazni da će se oni međusobno pomešati. Budući da (logično) All National Teams Patch u sebi nema liga i klubova - to je i idealno rešenje.

Adresa: http://bit.ly/8I4Yu0
Veličina: 650 MB

Oficijelni patchevi, da ili ne?

Situaciju s instaliranjem korisničkih patcheva pomalo komplikuje činjenica što je Konami dosad izbacio tri zakrpe, ali i DLC koji sređuje sastave dela timova. Zato je prilikom skidanja patcheva bitno da proverite preporučuju li da imate instaliran neki zvaničan patch kako biste izbegli probleme.

Još korisnih sajtova

Sajt **www.pes-serbia.com** - domaći je forum posvećen svemu što je povezano sa PES serijalom, uključujući i modding. Idealno mesto za zakazivanje online meča.
Forum sajta **www.pesgaming.com** verovatno je najbolje mesto ukoliko tražite option file za PSP, Xbox 360, PS2 ili PS3 verziju igru. Odlični blog **www.winningelevenblog.com** nudi najsvežije informacije o PES-u, ali je i jedina ovakva internet prezentacija koja ima i sopstveni podcast.

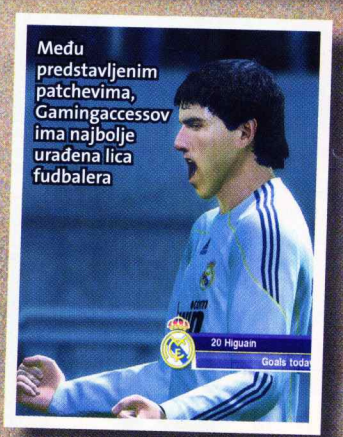
A šta je s konzolnim verzijama?

Naravno, vlasnici konzola nemaju mogućnost da instaliraju patcheve koje smo ukratko predstavili, ali zato imaju alternativu - option file, koji je, kako smo rekli, dovoljan da se regulišu one najvažnije stvari, poput dresova, imena timova i igrača. Problem, međutim, može predstavljati njihovo ubacivanje. Kada je reč o PSP-u i PS3, stvar je vrlo prosta, a i vlasnici PS2 sistema neće imati mnogo više posla. Ukoliko imate Xbox 360, moraćete nekako da spojite njegov HDD s kompjuterom, dok su vlasnici Wiija prošli najgore. Ne samo što je procedura kopiranja još napornija već se trenutno ne može pronaći nijedan option file!

Gamingaccess patch

Gamingaccessov patch za PES 2009 bio je veliki hit jer su njegovi autori bili vrlo angažovani, te su često izbacivali nove verzije. Patch za PES 2010 rešava sve probleme s nelicenciranim sadržajem, dodaje Bundesligu, timove koji nedostaju u Ligi šampiona, a statistike igrača usklađuju se sa PES Stats Databaseom. Osim toga, primetićete da su tvorci posvetili pažnju i drugim sitnicama, poput izmene izgleda glavnog menija, a tu je čak i scoreboard selector, koji omogućava da birate između nekoliko različitih TV grafika. Dok ovo čitate, Gamingaccessov patch trebalo bi da sadrži i kompletan Championship (drugi rang u Engleskoj), a planira se i posebna verzija, posvećena isključivo Svetskom prvenstvu.

Adresa: www.gamingaccess.com
Veličina: 200 MB



Tekst: Vladimir Dolapčev

M:TS NAPLATA

Od 1. februara, infousluge Mt:s provajdera počeće da se naplaćuju. Poziv operatera na broj 789 naplaćivaće se deset dinara po razgovoru. Pozivanje servisa za informacije o telefonskim brojevima korisnika 988 koštaće 23,32 dinara, što važi za pozive iz mobilne mreže. Po istim cenama tarifiraće se i minut razgovora za pozive upućene servisu radi raznih obaveštenja (9812). Poziv iz mobilne mreže na 9811, 9822, 9823 i 9844 biće 11,66 dinara.
Kontakt: www.mts.telekom.rs

ZLATNA NOKIA

Ako patite od luksuza, obratite pažnju na novi Nokijin mobilni telefon - 6700 Classic Gold Edition. Model 6700 Classic doživeo je fejsfilting, mada je sve u njemu ostalo isto. Uz telefon ćete dobiti i kožnu futrolu, kožnu vrpcu, microSD karticu od 8 GB, a poseban specijatet jesu mape Srbije.
Kontakt: www.nokia.com

PROJEKTOVANJE SLIKA

Nikon Coolpix S1000PJ dolazi s funkcijom koja vam omogućava da projektujete slike na najbliži zid ili bilo koju drugu podlogu. Što biste se stiskali oko malenog LCD ekrana, kad lepo možete uživati u slikama od 13 do 100 cm. Fotoaparat stiže s daljinskim upravljačem i postoljem za projektovanje.

Cena: 38.990 dinara, www.pcpractis.rs

Svemirski dizajn nikoga neće ostaviti ravnodušnim!

Kartica na paru

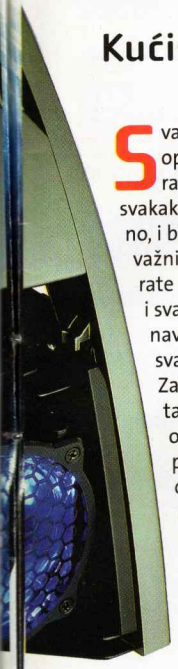
Sapphire HD 5750 Vapor-X

Sapphire je na tržište lansirao novu grafičku karticu - 5750 u Vapor-X varijanti. Za razliku od referentnog modela, ona ima mnogo efikasnije i tiše hlađenje, a pri tom su i frekvencije za procesor i memoriju blago povećane. Onima koji žele da se bave overklokingom, Sapphire je ostavio dovoljno rezerve za takvo nešto. Hlađenje na ovom modelu mnogo je efikasnije i tiše nego na "običnom" 5750, što će napredni korisnici znati da cene. Uz primenu tehnologije Vapor-X, temperatura je u startu niža do osam stepeni, pa je moguće očekivati bolje rezultate u overklokingu. U poređenju s referentnom karticom 5750, u Vapor-X verziji procesor je podignut sa 700 na 710 MHz, kao i memorija - za 40 MHz.
Cena: 120 evra, kontakt: Pakom, www.pakom.com

Naprežite je do panja!

SKELET ZVERKE

Kućište za gikove i zaljubljenike u dizajn

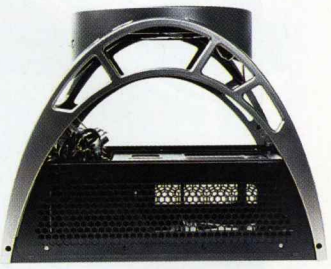


Svaki pravi ljubitelj računara i opreme zna da je izgled računara veoma bitna stavka - da on, svakako, mora biti originalan. Naravno, i bolji od komšijinog. To je najvažnije. Ako hoćete da impresionirate drugare, tetku, babu, poštara i svakog onog ko vam slučajano navrne u sobu, onda je za vas svakako kućište Antec Skeleton. Zamišljeno je tako da momentalno privuče pažnju na sebe i ostavi zamišljene sve one koji pogledaju ka njemu: "Šta je ovo, do đavola!" Tek kada se malo bolje udubite - shvatićete da je reč o kućištu, i to onom u kojem je sve na izvol'te. Naime, ovom kućištu nedostaje ono na šta smo svi navikli, a to je oklop. Čini ga samo skelet, gde se montiraju svi elementi tako da se sve vidi i da je sve dostupno korisniku. Skeleton je napravljen od kombinacije metala i plastike, međutim, njegova glavna atrakcija svakako je ogromni 250-milimetarski ventilator na vrhu, koji je osvetljen višebojnim LED diodama. Kada ga uključite i prigušite svetlo, svi će popadati s nogu i hteti da vam oduzmu život i maznu PC. Ventilator odlično hladi ceo računar, pa nećete morati da ugrađujete veće hladnjake za procesor. Brzinu ventilatora, pa time i buku, možete kontrolisati u tri stepena, a LED osvetljenje podešavate po bojama ili ga potpuno gasite.

Zahvaljujući "otvorenom" dizajnu, pristup svim komponentama prilično je olakšan, pa ćete ih lako vaditi i menjati. Jeste da ćete se s držačem dodatnih kartica boriti zbog komplikovanog rešenja odvrtanja od kućišta, ali to je cena koju morate platiti na račun inovativnog dizajna. Takođe, postavlja se pitanje kako će ovo kućište izgledati posle godinu dana, kada na njega padne prst prašine, ali to je već stvar vaše urednosti i higijene.

S prednje strane skeleta naći ćete uobičajen set konektora, a nas je obradovao i priključak eSATA. Predviđeno je da se u kućište ugrade dva 3,5-inčna uređaja, a ako vam to nije dovoljno, možete dodati još četiri u boks koji se jednostavno može okačiti s leve i desne strane skeletona. Odličan dizajn je, nažalost, propaćen visokom cenom, ali ako želite maksimalan ugođaj, Antec Skeleton pružiće vam ga do kraja. Do koske!

Cena: 190 evra, kontakt: Antec, www.antec.com



Skeleton izgleda dobro sa svake stane. Stavite ga onda na centralno mesto u sobi

Potpuna kontrola računara

Scythe Kaze Master

Ako na jednostavan način želite da kontrolišete broj obrtaja ventilatora, kao i temperaturu u računaru - onda je ovo, svakako, gedžet koji morate imati. Odlična izrada i mogućnosti koje će dosta značiti naprednijim korisnicima - zaslužuju pohvalu. Scythe je poznato ime među naprednijim korisnicima i hardverskim entuzijastima, a njihovi proizvodi odnedavno se mogu kupiti i kod nas. Kaze Master je dodatak za računar koji se ugrađuje u 5,25-inčni slot. Na njemu ćete u svakom trenutku moći da očitate i kontrolišete broj obrtaja ventilatora i temperaturu na različitim komponentama unutar kompjutera. U pakovanju se dobijaju četiri temperaturna senzora, koje ćete rasporediti na procesor, memoriju, hard-disk ili grafičku karticu. Ako se bavite overklokingom, bez ovakve spravice sigurno ne možete preživeti.

Cena: 50 evra, kontakt: Gigatron, www.gigatron.rs

Digitalizovanje prošlosti

Compro VideoMate C200 Capture Stick

Sigurno imate zanimljive materijale na starim video trakama, s kojima u doba digitalnih formata ne znate šta ćete. Proizvod kompanije Compro veoma je interesantan gedžet, a namenjen je svima onima koji u digitalni format žele da prebace video zapis s kamkordera, video plejera ili sličnih uređaja. Lako se instalira i još lakše upotrebljava, a softver koji se dobija u pakovanju pokazao se sjajno. Ubodite uređaj u USB 2.0 port, spojte kablove sa starim uređajem, instalirajte drajvere i prateći program - i magija počinje. Ulead softver grebovaće materijal s izvora koji ste priključili i automatski ga konvertovati u digitalni format. Operacija je veoma brza i jednostavna, pa ćete materijal s video trake začas prebaciti na DVD.

Cena: 36 evra, kontakt: Gigatron, www.gigatron.rs

Oduvek ste hteli da gledate svadbu od pre 23 godine sa DVD-a. Zar ne?

Megaposter u delovima 5

Naš junak Ezio Auditore da Firenza – to jest njegov poster – skoro je gotov. U sledećem broju dobijate poslednji njegov deo. Počnite polako da razmišljate o tome koji biste naredni megaposter voleli da vidite i podelite mišljenje s forumašima na ScreenFun forumu.

ASSASSIN'S CREED™ II

Top-lista video igara

Bilo je sasvim očekivano da se top-lista za ovaj mesec ne promeni toliko, jer su svi hitovi ispucani za prazničnu sezonu. Ipak, tu i tamo, neka igra sramežljivo je dospela na listu.

No. Igra	Platforma	Žanr
1. CoD: Modern Warfare 2	**PC, PS3, 360**	**shooter**
2. Assassin's Creed 2	PS3, 360	arkadna avantura
3. Dragon Age: Origins	PC, PS3, 360	RPG
4. Pro Evolution Soccer 2010	PC, PS3, 360	fudbal
5. NFS: Shift	PC, PS3, 360	vožnja
6. Batman: Arkham Asylum	PC, PS3, 360	akciona avantura
7. Left4Dead 2	PC, 360	shooter
8. Borderlans	PC, PS3, 360	shooter
9. Dirt 2	PC, PS3, 360	vožnja
10. The Saboteur	PC, PS3, 360	arkadna avantura

Igre za pusto ostrvo

Koje bi igre Aleksandar Popov poneo sa sobom?

Frontmena grupe "Atheist Rap" uhvatili smo pre probe kako na novom laptopu Acer prži Shift, govoreći nam kako nema vremena za igre. Igra ih tek da se malo opusti. Ipak, ima favorite, kojima se često vraća.

1 Pro Evolution Soccer 2010 (PC)

Čekam da se pojavi novi patch za ligu iz Konamija. Igra je super! Igrao sam sve delove dosad. Igram na novom laptopu sa svim uključenim detaljima - i stvarno izgleda super.

2 Need for Speed: Shift (PC)

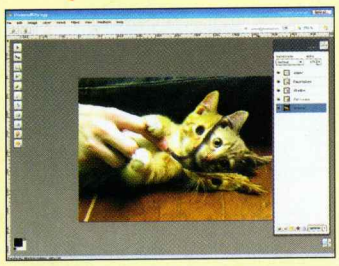
Ma i ovo može da radi s full detaljima na mom laptopu! Imam Radeon HD 4650 grafičku i četiri giga memorije, tako da sve leti. Shift je superigra. Probao sam i onaj GRID, ali ovo je bolje.

3 Virtua Tennis 2009 (PC)

Super je da pikam tenis na kompu. Sada malo ređe igram jer nije sezona, ali čim prođe ova zima, ima opet da se razbijam s Anom Ivanović. Super su igre, samo nemam vremena. Nekad sam mnogo više igrao...

Surftips

Besplatni online editori



Aaa! Šta ste uradili s mačkom? I to besplatno?!

Ništa lepše nego kada dobijete nešto džabe, zar ne? Na sajtu http://bit.ly/4LzXTh naći ćete 30 najboljih besplatnih online multimedijalnih editora. Sve što treba da imate jeste ADSL konekcija - i obrada slike, zvuka ili videa može početi. Editori su razvrstani po kategorijama, a svaki od njih je kratko opisan. Najviše ima foto-editora (čak 18), a među njima su se našli i oni poput FotoFlexera, koji nude napredne efekte, što ih možete naći samo u skupim programima, na primer, u Photoshopu.

Košarka online

Dosta fudbala. Sada malo košarke!

Buzzer Beater je online košarkaška menadžerska igra. Kada napravite ekipu, admini vas automatski ubacuju u jednu od liga u kojima imate dve konferencije - baš kao i u NBA. U svakoj konferenciji imate osam timova. U plej-of idu četiri najbolja tima, dok poslednja dva ispadaju. Za našu zemlju postoje menadžeri, koji vode računa o poštovanju pravila, prilagođavajući igru našem jeziku i birajući igrače za reprezentaciju. Šampion Srbije učestvuje na turniru Buzzer Beater Best, koji je nalik Evroligi. Probajte igru na sajtu www.buzzerbeater.com.

No, no passwords

Znate li da servis Twittet zabranjuje preslabe passworde, kakvi su "password" ili "123456". Ukoliko pogledate "source code" sa sign-up stranice (twitter.com/signup), videće listu zabranjenih passworda. Svih 370 passworda možete videti i na ovoj stranici http://bit.ly/5RrTWs.

HD wallpaper

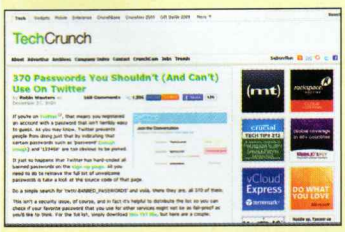
Trebaju vam moćni wallpaperi u visokoj rezoluciji? Onda obavezno posetite sajt www.hdwallpapers.net, gde ćete naći mnogo pozadina u rezolucijima preko 1.600 x 1.200 piksela. Nama se posebno svidela sekcija Celebrities, gde smo našli sliku koja sada krasi naš desktop.

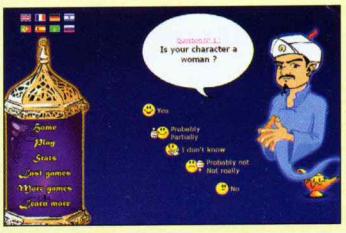
Pogađač

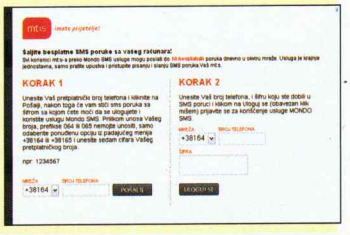
Zamislite neku poznatu ličnost, bez obzira na to je li ona stvarno postojala ili je fiktivni lik. Akinator će pogoditi koga ste zamislili! Ne verujete? Samo idite na en.akinator.com i odgovarajte na niz pitanja!
Eto vašeg lika!

Džabe SMS poruke

Preko Mondo servisa oduvek se moglo poslati pet besplatnih SMS poruka u okviru mreže M:ts. Nedavno je taj broj dostigao deset poruka dnevno, a brojevi 066 takođe su u igri. Idite na mondo.rs i izaberite mobilni servisi ili otkucajte ovu adresu: www.mondo.rs/v2/templates/inc/sms.php.







IGRAČKI HOROSKOP

Vodolija (20. 1 - 18. 2)

Lizanje zamrznute vode neće vam utoliti žeđ, već ćete dobiti gnojnu anginu

Pošto ste preveli žedne preko vode i kupali se u decembru u Savi bez ronilačke opreme, popasli ste gripčinu, zbog čega ne možete u školu, na fakultet ili posao. Sedenje kod kuće i zanovetanje vaš je omiljeni hobi, međutim, pokušajte iskoristiti vreme da pređete sve igre koje niste stigli dok ste bili zdravi. Što se tiče ljubavnog plana, partner nema razumevanja za pravljenje kockica leda usred zime. Stoga, razmislite o zabavljanju sa Škorpijom, čija žaoka dobro može zameniti šilo.

Nemojte ga polizati

ScreenFunShot

Svaka lopta je bitna (Dragan, PES 2010)

Zanimljive screenshotove iz igara i komentar pošaljite na e-mail **shot@screenfun.rs**. Screenshotove možete praviti pomoću softvera (npr. SnagIt www.snagit.com ili FRAPS www.fraps.com), tasterom Print Screen (+ Paste u Paintu) ili iz same igre (pogledajte uputstvo). Željno iščekujemo vaše ScreenFunShotove!

SCREENFUN

SCREENFUN No. 57 – 1/10

Osnivač-izdavač: "Teen Media" d.o.o.
Adresa redakcije: Temerinska 102, 21000 Novi Sad
Poštanski fah 269
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26
E-mail: screenfun@color.rs

REDAKCIJA
Glavni i odgovorni urednik: Igor Conić (igor.conic@color.rs)

SARADNICI
Mihailo Tešić, Vladislav Herbut,
Stojan Karamatijević, Vladimir i Nikola Dolapčev

GRAFIČKA PRIPREMA
Grafički urednik: Sava Marinčić (sava.marincic@color.rs)
Obrada fotografija: Olgica Grbić (olja.grbic@color.rs)

LEKTURA I KOREKTURA
Aleksandra Andrić (aleksandra.andric@color.rs)

PRETPLATA
polugodišnja 480 din., godišnja 960 din.
Telefon: 021/489-71-34, e-mail: pretplata@color.rs

TEEN MEDIA

Direktor: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Direktor razvoja: Miroslav Vajda (miroslav.vajda@color.rs)
Tehnički direktor: Srđan Plavšić (srdjan.plavsic@color.rs)
Direktor korporativnih komunikacija: Milica Milić (milica.milic@color.rs)
Web urednik: Goran Aničić (goran.anicic@color.rs)

"Teen Media" je članica:

COLOR PRESS GRUPA

ADVERTISING
Advertising direktor grupe: Goran Radulović (goran.radulovic@color.rs)
Advertajzing direktor izdanja: Tijana Svorcan (tijana.svorcan@color.rs)
Strahinja Antonić, advertajzing menadžer grupe (strahinja.antonic@color.rs)
Snežana Topolić, advertajzing menadžer grupe (snezana.topolic@color.rs)
Dragan Vučević, advertajzing menadžer grupe (dragan.vucevic@color.rs)
Saša Mačešić, advertajzing menadžer grupe (sasa.macesic@color.rs)

Beograd
Adresa marketinga: Dalmatinska 17
Tel. 011/329-21-72, Fax: 011/329-21-72

Novi Sad
Adresa marketinga: Temerinska 102
Tel. 021/489-71-00, Fax: 021/489-71-26

COLOR PRINT

Štampa: "Color Print" d.o.o.
Adresa: Mileve Simić 27, 21000 Novi Sad
Tel./fax: 021/641-73-33; 641-73-35
E-mail: colorprint@color.rs

dp distri press

DISTRIBUCIJA
"DISTRI PRESS" d.o.o.,
Adresa: Dunavska 57, Beograd, Stari grad
Tel./fax: 011/312-9371, 312-9446, 312-9502

CIP – Katalogizacija u publikaciji
Biblioteka Matice srpske, Novi Sad
794:004
BRAVO screen fun / glavni i odgovorni urednik
Igor Conić. – 2005, 1– –
Novi Sad : Teen Media, 2005–. – Ilustr. ; 28 cm
Mesečno. - Od br. 49/2009 varijanta naslova: Screen fun
ISSN 1451-9925
COBISS.SR-ID 202489351

CRNA GORA
Uvoznik i distributer: "Monte Color" d.o.o.
Adresa: Đoka Miraševića 15, Podgorica
Direktor: Milivoje Calić
Tel. 020/206-155, 206-156, 269-029
e mail: montecolor@cg.yu

BOSNA I HERCEGOVINA
Uvoznik i distributer: "Svet Print" d.o.o.
Adresa: Slobodana Jovanovića 28, Banja Luka
Direktor: Ibojka Milošević
Tel./fax: 051/308-343; 308-349
e mail: svetprint@color.co.ba
Predstavništvo i distribucija u Sarajevu: "Svijet Print" d.o.o.,
Senada Poturka Sencija 120, Sarajevo
Tel/fax: 033/768-986
Direktor: Džafer Olević

List je registrovan u Ministarstvu prosvete i kulture Republike Srpske pod brojem: 533 i upisan u Registar javnih glasila pod brojem: 6-01-407-27/06 od 28.12.2006
Nacionalna biblioteka Sarajeva ISSN: 1840-1961

Teen Media d.o.o. i redakcija ScreenFuna ne odgovaraju za sadržaj i istinitost objavljenih reklamnih poruka i preuzetih sadržaja sa pomenutih ili oglašavanih elektronskih lokacija.

Zabranjeno je reprodukovati i koristiti u komercijalne svrhe štampane sadržaje izdanja ScreenFuna bez pismenog odobrenja izdavača.

Redakcija ScreenFuna nije obavezna da vraća i odgovara na primljene rukopise, fotografije i internet poštu.

COLOR PRESS GRUPA je član:

FIPP
International Federation of the Periodical Press
www.fipp.com

ecotopia

NEVEROVATNA PONUDA !!! NEVEROVATNA PONUDA !!! NEVEROVATNA PONUDA !!! NEVEROVATNA PONUDA !!!

COMPUTERLAND games

Wii Console + Wii Sports

21.999.-

Wii Console + Wii Sports + Sports Resort & Motionplus

28.499.-

PSP go

NOVO

PS3 120 Gb

+ Logitech® HDMI kabl

36.999.-

Uz bilo koji Guitar Hero paket GRATIS još jedna gitara

GRATIS

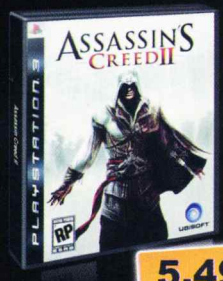
AKCIJA

PlayStation®2

+ IGRA

12.999.-

Assassin Creed II PS3



5.499.-

2x Logitech® Precision GamePad + Pro Evolution Soccer 2008 PC

Logitech

2.099.-

PS3 Dirt 2 + Logitech® PS3 Driving Force GT

Logitech

PS3 14.999.-

Call of Duty Modern Warfare 2 PC, PS3, XBOX360

6.499.-

Veliki izbog gaming figura u prodaji

već od 1.499,-

WHITESHOP Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad, .021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

GREENSHOP Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd, 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

ORANGESHOP Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd, 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

BLACKSHOP Sterijina 43, 26300 Vršac, 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

Akcijska ponuda traje do kraja februara 2010. godine, ili do isteka zaliha

COMPUTERLAND games

NEVEROVATNA PONUDA !!! NEVEROVATNA PONUDA !!! NEVEROVATNA PONUDA

Logitech® G11 Gaming tastatura
+ Logitech® G3 Laserski miš

5.999.-

Logitech® G3 Laserski miš
+ CordHolder

2.999.-

Logitech® EX 110 tastatura
+ Logitech® PC 120 slušalice

5.999.-

Logitech® Formula Vibration + PC WOW Trial
+ PC Flatout Ultimate Carnage

2.749.-

Logitech® G9x Laserski miš
+ WoW podloga za miša

5.999.-

PC Alone In The Dark Limited Edition

999.-

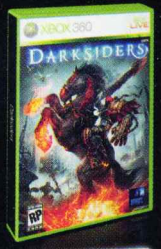
PS3, XBOX360
Bayonetta

NOVO

PC, PS3, XBOX360
Dark Void

NOVO

PS3, XBOX360
Darksiders



NOVO

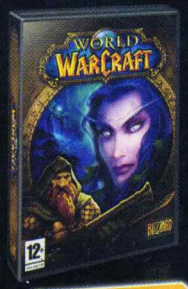
PC, PS3, XBOX360
Vancouver 2010

NOVO

PC Pro Evolution
Soccer 2008

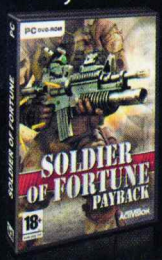
299.-

PC World Of
Warcraft



999.-

PC Soldier of Fortune
Payback

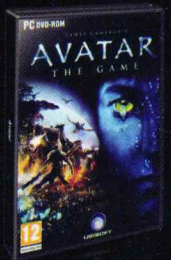


199.-

PC Quake 4

249.-

PC, PS3, PSP, Wii, XBOX360
Avatar



NOVO

PSP + 3 PSP igre po izboru

27.999.-

WHITESHOP Hala SPENS, Sutjeska 2 - Lokal 091, 21000 Novi Sad, .021/48.82.386, whiteshop@computerland.rs

GREENSHOP Terazije 30-32 - Lokal 6b, 11000 Beograd, 011/36.13.010, greenshop@computerland.rs

ORANGESHOP Ruzveltova 1 - Lokal 7, 11000 Beograd, 011/33.70.526, orangeshop@computerland.rs

BLACKSHOP Sterijina 43, 26300 Vršac, 013/83.55.49 blackshop@computerland.rs

Akcijska ponuda traje do kraja februara 2010. godine, ili do isteka zaliha